DAY OF DEFEAT 1.3 modu ve ICEWIND DALE: TRIALS OF LUREMASTER görev paketi CD'de

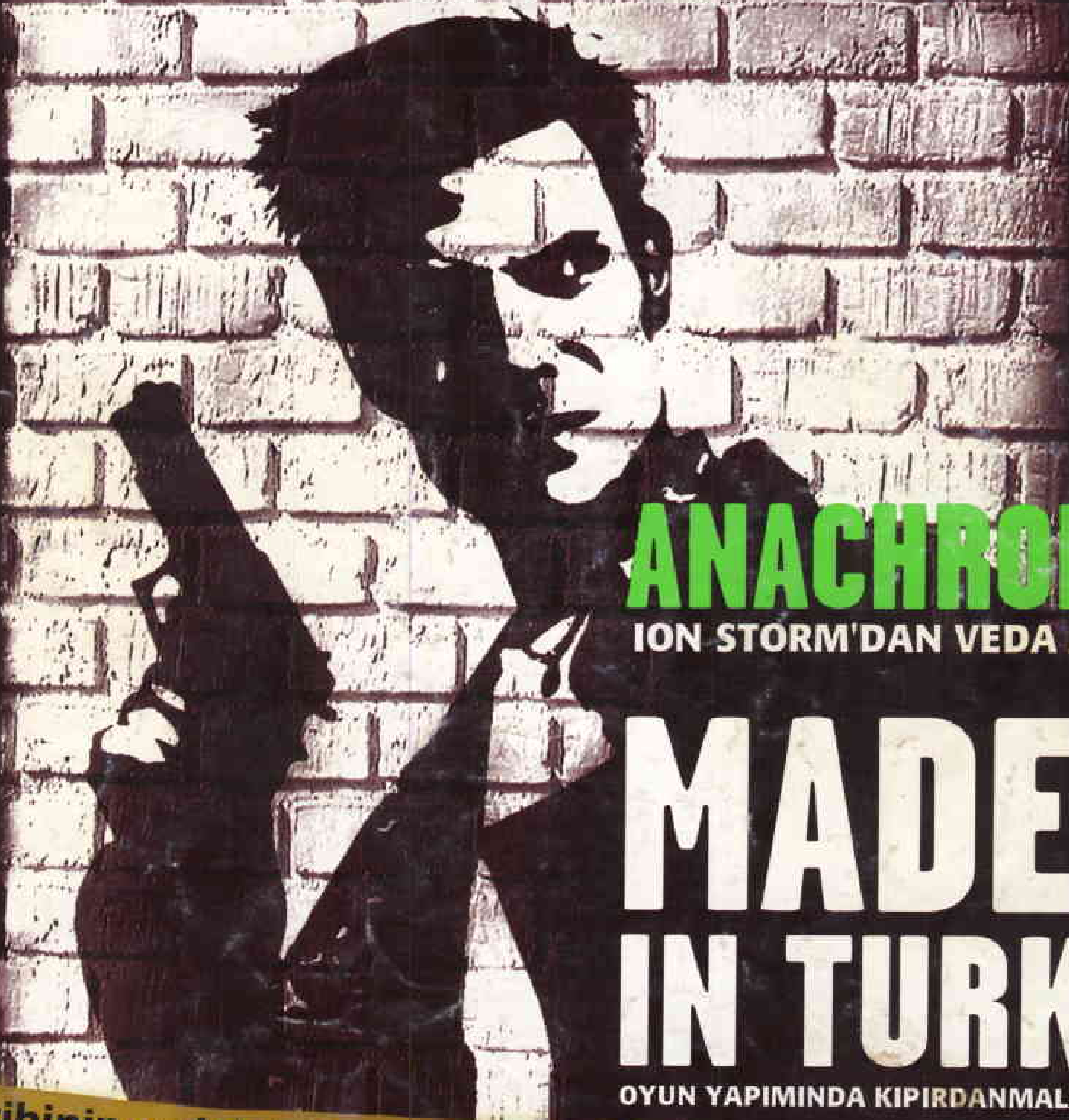
TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

EYLÜL 2001

www.level.com.tr • 112440 • 2001/09 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

YENİ SIMS OYUNLARI



ANACHRONOX

ION STORM'DAN VEDA ATIŞLARI

MADE IN TURKEY

sf. 22

OYUN YAPIMINDA KIPIRDANMALAR BAŞLADI

PC tarihinin en iyi Action oyunlarından birisine merhaba deyin!

MAX PAYNE

9 771301 213116 09



kıpırdanmalar

Mayıs sayımızda yazdığımız "Oyunum Nerede?" dosya konusunu okumuş muydunuz? O yazının sonunda aynen şöyle yazmıştım:

"El ele verip Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesi için dört bir koldan ilerleyelim. Elimizden geldiğince orijinal oyun alalım, imkan ve yeteneğimiz varsa Türkiye kokan oyunlar yapmaya başlayalım. Bir birliktelik oluşturalım ve bilgisayar oyunlarının "çocuk işi" olmadığını, bilgisayar oyunlarıyla ilgilenenleri hor görenlere gösterelim. Yakın zamanda ne kadar çok şeyin değiştiğine siz bile inanamayacaksınız"

İşte o yakın zaman tahmin ettiğimizden çok daha yakın çıktı: Şu anda Türkiye'de çok ciddi oyun projeleri ağır ağır da olsa ilerliyor. Birçok grup Türkiye'de 15 yıl geri kalmış oyun geliştirme sektörüne katkıda bulunmak için kolları sıvamış bulunuyor. Ve eğer büyük bir aksilik olmazsa, en geç 2003 yılında biz de adımızı dünyada oyun yapım sektöründe duyurmuş olacağız. "Türkiye'de oyun yapımı konusunda somut bir gelişme olmayacak mı?" diye soran yüzlerce mailin sahiplerine ve tüm okuyucularımıza artık göğsümü gere gere şunu söyleyebilirim: Nihayet Türkiye'de oyun yapılıyor. Bu konuda aradığınız bütün cevaplar 22. sayfada başlıyor...

Son zamanlarda Level'ın birçok şehirde, özellikle de Ege, Akdeniz ve Doğu Anadolu'daki birçok bayide daha ilk günden tükendiği ve birçok okuyucumuzun dergimizi bulamadığını belirten mailler geliyor. Ne yazık ki dağıtım firmasını elimizde kesin bir bilgi olmadan ülkenin hangi bölgesine ne kadar dergi gitmesi gerektiği konusunda yönlendiremiyoruz. Bu yüzden sizden bir şey rica ediyorum: Eğer bulunduğunuz bölgede Level çok kısa zamanda tükeniyor ve bulamıyorsanız hangi şehir, ilçe ve bayide Level tükenmişse level@level.com.tr adresine mail atıp bildirin. Bu bilgilerle oluşturacağımız veri tabanı sayesinde dağıtımda yaşanan dengesizlikleri iki-üç ay içerisinde düzeltmeyi planlıyoruz.

Ve sonunda krizden biz de nasibimizi aldık... Aylardır sürekli artan her türlü masrafa karşı durduktan sonra bu ay fiyatımızda %10'luk bir artış yapmak zorunda kaldık. Buna karşın, hepinizin ilgisini çekecek çok özel bir abonelik fırsatı sunuyoruz. Eğer Level'a abone olursanız, 39 milyon olan 12 aylık abonelik ücreti 29 milyon lira olarak yansıyacak size. Kabaca bir hesapla 8 sayı fiyatına 12 sayı kapınıza kadar teslim edilecek. Sınırlı bir süre için devam edecek olan bu özel abonelik fırsatını kaçırmamanızı tavsiye ediyorum ve sonbahar güneşinin tüm güzelliğini yaşamak için minik bir tatile doğru yola çıkıyorum.

Batı sahillerinden dönüşte, görüşmek ümidiyle...

SİNAN AKKOL Genel Yayın Yönetmeni

1503a.d.

Sunflowers

Yeni Dünya'ya ilk gidenlerin hepsi zengin olma hayalleri kuruyordu. Onları destekleyen krallıklar da aynı amaç peşindeydi. Sonuçta gidenler ya zengin oldu ya da öldüler ama krallıklar her zaman bu yağmadan bir parça kopardı. İşte 1503 A.D. adlı strateji oyunu da aynı dönemi konu alıyor. Yani gemimize atlayıp Amerika'ya doğru yola çıkacağız. Orada koloniler kurup çeşitli milletlerle ilişkiler içerisine gireceğiz. Onlarla ticaret yapacağız. Anno 1406'nın devamı olarak görülen 1503 A.D.'de dokuz milletin dokuzu da bize farklı davranacak. Biz de ilişkilerimizi ona göre ayarlayacağız. Onlarla ticaret yapıp paramızı arttırmaya çalışırken aynı zamanda kolonilerimizi ve ticaret gemilerimizi de saldırılardan koruyacağız. Böylelikle herkesin ısırmaya çalıştığı pastadan en büyük payı biz kopartmaya çabalayacağız. Eh bunu için de ağzımızı daha büyük açmamız gerekecek. Tundralardan çöllere kadar değişik iklim tipleriyle de boğuşacağımız oyunda toplam olarak iki yüz elli (!) adet bina tipi inşa edebileceğiz. Ayrıca yüzden fazla malın ticaretini yapacağız, gemi filolarımızın mikro yönetimiyle ilgileneceğiz. Savaş ise uğraşmamız gereken bambaşka bir konu olacak. Biz daha kendimizi yönetemezken dünyayı yöneteceğiz.







roguespear:blackthorn

Red Storm

Gerçek profesyoneller gibi terörist avlamak istiyorsanız Rainbow Six oynamalısınız. Bu ay İlk Bakış attığımız Ghost Recon'un olduğu gibi bu oyununda danışmanı eski bir CIA görevlisi olan Tom Clancy. Kendisi aynı zamanda dergimizde en çok okunan ve sevilen yazarlardan biridir. Rainbox Six de onun en ünlü eserlerinden. Bir anti terör timini konu alan kitaptan harekete çıkılarak yapılan oyunda, görevler genelde bir yeri ele geçirip masum insanları esir almış teröristlere baskın yaparak etkisiz hale getirmektir. Kitaptaki tüm üyeleri bunu kafaya üç kurşun sıkarak yaparlar. *Ne az ne de fazla !* Her ne kadar biz oyunda bunu yapmak zorunda olmasak ta masumlara zarar gelmemesine dikkat etmeliyiz. Urban Operations ve Covert Ops'tan sonra Rogue Spear için yapılan üçüncü ek görev paketi olan Black Thorn da bize bu amacımızda yardımcı olacak bir sürü *ekipman gelecek. Bu 10 yeni silahın içinde* Beretta M12, FN P90, M60, Steyr TMP ve Sig SSG3000'de var. Ayrıca mayınlar, mayın dedektörleri ve trip mayınlar da kullanacağımız araç gereçleri içinde olacak. Paketle beraber 10 yeni harita ve "Lone Wolf" denen bir *multiplayer oynanışı da* geliyor. "Lone Wolf" ta oyunculardan birisi ağır silahları kuşanıyor ve diğerleri de onu vurmaya çalışıyor. Vurmayı başaran bir dahaki el onun yerine geçiyor. Pakette sırf multiplayer için tasarlanmış 6 yeni haritada var. Zaten silah deposu olan Rogue Spear bu paketle çok neşelenecek. Sanırım aramızda en çok Tuğbek sabırsızlanıyordur, çünkü bu konuda en fanatiğimiz o.





SICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERSICAK HABERS

Infogrames Zararda

Avrupa'nın en büyük video oyunu yapımcısı Infogrames 672.3 milyon euro satış yaptığı ve geçen seneki satışlarına göre 183 milyon euro kar ettiği halde toplam bütçesinde zararda olduğunu açıkladı. Bunu GT Interactive'i almalarına bağlayan yetkililer geçen sene 60 çalışanlarının işine son vermek zorunda kaldıklarını söyledi. Peki biz bu haberi size neden veriyoruz? Dünyadaki oyun piyasasının büyüklüğünü daha iyi kavrayasınız diye.

Echelon: Wind Warriors

Birincisi çok parlak olmamasına karşın satmış olacak ki Buka Ent. oyunun ikincisini yapmaya karar verdi. Yeni oyunda 250 tip araç ve bina olacak. Ayrıca pilotlar yer ve hava desteği de çağırabilecekler. Toplam 40 görev içerecek olan oyun bakalım tüm bunları sayıp ne kadarını gerçekleştirebilecek? Sizi bilemeyiz ama biz Buka'ya biraz şüpheli yaklaşıyoruz artık. Ne yapsalar oyunlarında bir sürü bug oluyor. Birisi firmaya test sürecinin ne olduğundan bahsetmeli.

Atari ve Combat

Hani şu minik tankları kullanıp önümüze geleni vurduğumuz Combat vardır ya. Özellikle zamanında babalarına Atari aldırabilmiş eski oyuncular onları çok iyi bilirler. Combat şimdi PC ye geliyor. Hem de 3D olarak. Üç farklı tank ve beş tip oynanış şekliyle. Eski ama çok eski günleri yad etmek isteyenlere duyurulur.

Crusader Total War

Creative Assembly, Shogun Total War'dan sonra yeni proje olarak Crusader Total War'ı açıkladı. Ortaçağ Avrupasında geçecek olan oyunda Filistin'deki kutsal topraklara yapılan seferden Konstantinapol'e (evet, doğru bildiniz: İstanbul) yapılan sefere kadar bir çok haritayı oynayabileceğiz. Bu arada yurtdışında piyasaya

darkfall

Razorwax

Darkfall şu anda yapılmakta olan bir MMORPG. Yapımcılarının adı sanı pek duyulmamış olsa da düşündükleri şeyler gerçekten çok heyecan verici. Oyun ortaçağ benzeri bir fantezi dünyasında geçecek. Yani kılıç ve büyü Darkfall'ın temel taşları olacak. Fakat benzerlerinden farklı olarak Darkfall bağımlılık yaratma potansiyeli çok yüksek bir oyun. Çünkü oyun tamamen PvP üzerine dayalı olacak. Yani oyuncular sadece birbirleriyle savaşacaklar. Tabii ki her Online oyunda olduğu gibi burada da guild ya da clanlar kurmak serbest. Ayrıca seçtiğiniz ırka göre belli bir krallığın sınırları içinde oyuna başlayacaksınız. Bu krallıkta şehirlere bölünmüş olacak ve her şehrin ya da şehirlerin hakimi olan guildler olacak. Bu guildler savaşarak diğer guildlerin topraklarını ele geçirebilecekler! Aana kural kendi ırkdaşının topraklarına saldırmamak olacak. Ya da şimdilik öyle görünüyor diyelim. Bu serbesti ne demek biliyor musunuz? Arkadaşlarınızla bir araya gelip dünya çapında bir guild'e üye olduktan sonra omuz omuza çarpışarak krallığınızın topraklarını büyütebileceksiniz ve bu oyuna aynen yansıyacak demek. Onlarca oyuncu bir araya gelip meydan savaşları yapacak demek. Oyuncular arasında sarsılmaz bir hiyerarşi olacak demek. Tüm bunların sarsılmaması ve bozulmaması için oyuna iki elinizle sarılmak zorunda kalacaksınız. Eğer serverları da hızlı olursa deli gibi oynayabiliriz.







divinedivinity

Larian Studios

Etraf RPG kaynar oldu. Bir sürü değişik evrende geçen RPG'ler yağmur gibi yağmakta. İşin daha güzeli ise hemen hemen hepsinin çok kaliteli yapımlar olması. Fakat birbirini tekrarlayan veya bir sistem tutturunca hep onun üzerinden giden oyunlar bir süre sonra can sıkıcı olmaya başlayabiliyor. Belçikalılar da aynı şeyi çekiyor olmalılar ki sistemleri birleştirip en iyisini yaratmaya çalışıyorlar. Ortaçağ temalı bir RPG olan Divine Divinity sistemini Diablo ve Baldur's Gate'in bir birleşimi olarak sunuyor. Diablo gibi hızlı aksiyon sahnelerinin olacağı oyunda isterseniz savaşı pause edip emirlerde verebileceksiniz. Yapımcılar bu iki özellikten başka oyun skill ağacı da koyacaklar. Bu skillerin gelişmesi ise tıpkı Ultima Online'daki gibi olacak. Yani bir skill'i aldıktan sonra onu kullanırsanız skill artacak. Bu efektlere de rastlayacak. Örneğin hep kullandığınız bir büyüde daha da güçlenirseniz büyünün efekti de daha gösterişli olacak. Oyunda yapay zeka ise gerçeğe uygun olarak davranacak. Yapımcılar özellikle bu konuda çok titizleniyorlar. Yapay zeka size tuzaklar kuracak. Örneğin sizin geldiğinizi gören bir iskelet geriye koşup arkadaşlarını uyaracak ve size bir tuzak hazırlayacaklar. Ya da savaşı kaybedeceğini anlayan hazine muhafızları hazineyi alıp kaçmaya çalışacaklar vs. Ayrıca her şeyi mantık çerçevesi içinde yapmalısınız. Örneğin elinizde bir zehir şişesi varsa ve kamptaki orcları yok etmek istiyorsanız onlarla dövüşmek yerine invisible olup yemek kazanlarına bu zehiri atın yeter. Oyun boyunca yalnız savaşmak zorun da değilsiniz. İsterseniz yanınıza yardımcılar da alabileceksiniz. DD iyi bir senaryoyla çok güzel bir oyun olabilir.?





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

çıkan ama henüz ülkemize gelmeyen Mongol Invasion'u da oynasak mutlu olacağız ama şimdilik beklemedeyiz.

Commandos 2 Bitmedi

Sizlerden gelen bir sürü mailda bu oyun soruluyor ve gelecekti neden gelmedi gibisinden yakınılıyordu. İşte sevgili okuyucular size haber. Geçen ay derginiz piyasaya çıktıktan sonra Eidos tarafından ay başında yapılan bir açıklamada Commandos 2'nin henüz tam olarak bitirilemediği ve bu yüzden piyasaya geç sürüleceği söylendi. Oyunun çıkış tarihi ile kesin bir bilgi ise henüz yok. Tamam mı şimdi barıştık mı?

Borg Assimilator İptal Edildi

Hiç böyle saçma bir iptal sebebi duymamıştık. Activision oyunu Star Trek evrenine uymadığı için iptal etmiş. Oyunu yapan grubu ise işten atmış. Borg Assimilator'u yapan grubun daha önce Majesty'yi yaptığını göz önüne alırsak Activision'ın böyle denetimsiz işler yapıp sonrada projeyi iptal etmesine hiç aklımız yatmadı doğrusu.

Kapanan Kapanana

Böyle giderse kısa haberleri yazdığımız bu bölüme direkt kapananlar listesi yapacağız. Funcom X-BOX için oyun hazırlayan bölümlerini kapattıklarını açıkladı. Firma Anarchy Online'ın piyasaya çıkmasıyla birlikte tüm kaynaklarını bu oyuna yönlendirmeye karar verdi. Ayrıca mobil telefonlar içinde oyun üretimi yapan firma diğer ülkelerde de ofisler açarak yeni oyunu Midgard için hazırlanıyor.

Time Line Can Simidinde

Batık firma Time Line hala oyunun tüm haklarını elinde tuttuğu için oyununu film yapacak olan Hollywood şirketlerinden elde ettiği para ile yeniden toparlanmaya çalışıyor. Görüyorsunuz ya oyunda genelde en hafif olarak görülen konu bile iyi olunca ne kadar iş yapıyor.

gameofdeath

Burns Entertainment

Ölümle oyun olmaz ama ölümün oyunu oluyor işte. İlk bakışta biraz mide bulandırıcı bir oyun gibi görünüyor Game of Death. Yani tüm kılcal damarları ortalıkta dolaşan bir kahraman pek iç açıcı görünmüyor açıkçası. Ama oyunun konusu yeterince ilginç. Bir gün trafik kazasında ağır yaralanmış bir genci hastaneye getirirler. Yaralıyı kurtarmaya çalışırlarken o son anlarında bir rüyaya dalar. İşte bu andan itibaren oyunda biz kontrolü alırız. Amacımız ise dünya tarihindeki en acımasız 48 seri katilinin kapatıldığı bir katedralden sağ olarak kurtulmak. Bunun için de her katili kendi silahının bir versiyonu ile öldürmeliyiz. Örneğin kurbanlarını balta ile katleden bir katil gene kesici bir aletle öldürülmeli gibi. Oyunda hayata geri dönmeye çabaladığımız için bizi bundan uzaklaştıracak her hareketimizde vücudumuzun bozulmasına yol açacak. Ayrıca her rastladığımız karakter kötü olmayacak. Masum olanlara saldırmamak, hatta onları korumakla yükümlü olacağız. Önümüzde yok edilen her masum da bize zarar verecek. Bu kadar yaratıcı bir senaryo ile karşımıza çıkan Burns Ent. bakalım oyunu da bu senaryoya uygun olarak yapmayı becerebilecek mi? Çünkü oyunun demosundan görebildiğimiz kadarıyla modeller konusunda daha yetenekli bir çalışana ihtiyaçları var.





project1

Third Wire

Project 1 1960ların jetleriyle uçabildiğimiz tek simülasyon olacak. Şimdiye kadar yalnızca bu dönemin uçaklarını konu alan bir simülasyon hiç yapılmadı. Daha önce W.W.II combat flight sim ve European Air War oyunları yapan firma bu tecrübelerini bize F100D uçurtmak için kullanacak. Amerikan Hava Kuvvetleri'nde süpersonik uçuş yapabilme özelliğine sahip ilk uçak olan F100D Super Sabre aynı zamanda ilk afterburnerların monte edildiği uçak unvanını da taşımakta. Resimlerini gördüğünüz uçak F100D dir. Oyun dinamiklerinde oynanabilirliliğe ağırlık vereceklerini söyleyen ekip simülasyon adı altında oyunculara işkence çektirmek istemiyor. Fakat oyunlarının bir shoot em up olmasını da istemiyorlar. Bu yüzden iki oyun sistemi arasında bir denge kurmayı amaçlıyorlar. Oyunlarının motorunu esnek tutan tasarımcılar isteyen oyuncuların diledikleri İkinci Dünya Savaşı uçak modellerini de oyuna adapte edebilmelerini sağlamayı amaçlıyor. Şöyle yeni ve kaliteli bir simülasyon oynamayalı çok olmuştu. Gidip güneş gözlüklerimizi alalım karizma yapacağız.







SICAK HABER

Wolfenstein Multiplayer

Beklenen oyun Return to Castle Wolfenstein'ın multiplayer özellikleri hakkında bilgiler elde etmeyi başardık. Oyun Half Life'ın Team Fortress modun daki gibi değişik sınıfta askerler seçerek oynanacak. Day of Defeat modunda olduğu gibi yıkık kasabalardan Omaha çıkartmasına kadar değişik haritaların bulunacağı oyunda bir gizli Nazi laboratuarı bile olacak.

GOD Games Yutuldu

İnanılması çok zor ama bir efsane olan GOD Games yok artık. Firmanın %80 hissesini alan Take Two Interactive geriye kalan %20 hisseyi de alarak firmayı yuttu. Firmanın çalışanlarından bir bölümü ayrıldı bile. Bu haber bizi Duke Nukem konusunda çok korkutmuştu. Fakat Take Two bir açıklama yaparak GOD Games'in piyasaya süreceği tüm projelerin duyurulduğu şekilde devam edeceğini bildirdi.

Max Payne de Ünlü Artık

Filminizin yapılması için illaki çekici bir kadın karakter kullanmanız gerekmiyor. İşte Max Payne'inde filmi yapılacak. Kimin başrolü oynayacağı ve kimler tarafından çekileceği belli olmayan filmin yapım hakları çoktan satıldı bile. Ne güzel iş valla. Şu oyun dediğiniz şey bir tuttu mu altın yumurtlayan tavuk gibi para getiriyor.

Fransızlarda para bol

Fransız Titus firması Interplay'i aldı! Firmanın %51.53 hissesini alan Titus böylelikle genel kuruIda oy fazlasını kazandı. Yani artık Fransızca Baldur's Gate'lere hazır olun.

Dynamix Kapandı

Red Baron'u hatırlıyor musunuz? İşte o oyunu ve Tribes'ı yapan Dynamix artık tarih oldu. Sierra firmayı üretim ve pazarlama departmanlarındaki değişiklikler sonucunda kapattığını açıkladı. Çalışanların çoğu işten çıkarıldı.

quake4

id Software

Off şu yukarıdaki başlığı yazmak bile başlı başına bir zevk. QUAKE 4! Efsane oyunun dördüncüsü yapılıyor ve bu defa da ortalık kavrulabilir. İlk 3D Shooterların babalarından olan Quake özellikle multiplayer olarak bombasını patlatmıştı. Uzun süre multiplayer üzerinde duran ekip en sonunda yeniden senaryoya dayalı yeni bir oyun üzerinde çalışmaya karar verdi. Fakat ilk Quake yapıldığından bu yana 3D shooter alanında epey gelişme oldu. Seneler önce herkes deliler gibi Single Player Shooter oynadığından bir Deus Ex ya da Operation Flashpoint piyasada olsaydı kimse dönüp bakmazdı bile. Fakat bugün Counter Strike gibi takım bazlı shooterlar revaçta. Ayrıca eski dizaynlarda Half Life ile bir devrim yaşadı. Oyunu yapacak grup olan Raven yeni Doom III motorunu yaparak teknik zorlukları da aştığına göre yeni oyundaki motor çok tecrübeli ellerden çıkacak demektir. Quake gene aksiyon dolu olacak. Bu defa Half Life tipi level dizaynları, Serious Sam tipinde level sonu canavarları ve kuvvetli bir senaryoya sahip yeni bir Quake 4 gelecek. Ayrıca multiplayer özelliklerinin takım bazlı olacağı ya da hem Single hem takım şeklinde oynanabilecek tarzlar içereceğine kesin gözüyle bakılıyor. Oyunla ilgili ne bulursak sizlere anında bildireceğiz. Çünkü biz de uçarak frag yapmayı özledik.?



raceofChampions

Activision

İngiliz Climax firmasının hazırladığı Race of Champions geleneksel olarak her sene Kanarya Adalarında yapılan Michelin Race of Champions yarışlarını konu alıyor. Teke tek olarak yapılan bu rally oyunu hem PS2 hemde X-BOX için çıkacak. Race of Champions şampiyonlar şampiyonası özelliğini taşıyan yarışla ilgili yapılan ilk oyun. Oyunda şampiyonlar yollardan çöllere ve dağlara kadar bir çok farklı zorluktaki pistlerde yarışacaklar. Mitsubishi, Toyota, Ford, Lancia, Peugeot, Audi, Porsche, Citroen, ve Seat gibi önce gelen üreticilerin toplam lisanslı yirmi dört aracının bulunacağı oyunda tabi ki arabaların içi de boş kalmayacak. Fransız Didier Auriol, Alman Armin Schwartz ve Tomi Makinen gibi ünlü 30 pilottan birini seçme şansına da sahip olacağız. Toplam 12 pistte deliler gibi yarışarak kupaya ulaşmak bu defa o kadar kolay olmayabilir. Oyunun basına dağıtılan screenshotlarında özelikle taş, toz gibi yarışırken bolca kaldıracağımız malzemenin grafikleri gerçekten göze çok hoş görünüyor. Eğer pilotların yeteneklerini de oyuna katabilirlerse bizi çok daha zevkli yarışlar bekleyebilir.



oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

BU AY

Art of Magic - BETHESDA
Battle Realms - UBI SOFT
Dragon's Lair 3D - UBI SOFT
Heroes Chronicles The Final Chapter - 3DO
Lock On: Modern Air Combat - UBI SOFT
NHL 2002 - ELECTRONIC ARTS
Pool of Radiance - UBI SOFT
Real War - SIMON & SCHUSTER
Red Faction - THQ
RIM - FISHTANK INTERACTIVE
Silent Hunter II - UBI SOFT
Throne of Darkness - SIERRA
Trade Empires - EIDOS / FROG CITY

EKİM 2001

Aquanox - FISHTANK INTERACTIVE
Civilization III - INFOGRAMES
Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
Disciples 2 - STRATEGY FIRST
Etherlords - FISHTANK INTERACTIVE
Freelancer - MICROSOFT
Hidden and Dangerous II - GATHERING OF DEVELOPERS
Mafia - GATHERING OF DEVELOPERS
Motor City Online - ELECTRONIC ARTS
Myth 3: The Wolf Age - GATHERING OF DEVELOPERS
Schizm - DREAMCATCHER
Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION

KASIM 2001

Red Alert 2 Yuri's Revenge - WESTWOOD STUDIOS
Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
Empire Earth - SIERRA
Ghost Recon - UBI SOFT
IL 2: Sturmovik - UBI SOFT
O.R.B. - STRATEGY FIRST
Rayman M - UBI SOFT
Return to Castle Wolfenstein - ACTIVISION
Rogue Spear: Black Thorn - UBI SOFT
Star Wars Galactic Battleground - LUCAS ARTS
Wizardry 8 - SIRTECH

ARALIK 2001

Arx Fatalis - FISHTANK INTERACTIVE
Beam Breakers - FISHTANK INTERACTIVE
Capitalism 2 - UBI SOFT
Planetside - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Star Wars Starfighter - LUCAS ARTS

2002 VE SONRASI

Call of Cthulu - FISHTANK INTERACTIVE
Divine Divinity - CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
Dungeon Siege - MICROSOFT
Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS
M4 Armored Clash – INFOGRAMES
Neverwinter Nights - INTERPLAY
RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT
Republic: The Revolution - EIDOS
SimsVille - ELECTRONIC ARTS
Star Peace - MONTE CRISTO
Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
Strifeshadow - ETHERMOON ENTERTAINMENT
Team Fortress II - SIERRA
Warcraft III - BLIZZARD

tom clancy's ghost recon

Rainbow 6 efsanesi tam gaz sürüyor!

Rainbow 6 ve devamı Rogue Spear'ın oyun dünyasında yarattığı değişimi görmemek mümkün mü? Bu seri, Quake klonlarının ortalığı doldurduğu bir zamanda çıkıp, bizi gerçekçi bir operasyonun içinde her hareketimizi hesaplar ve kalp atışlarımıza hakim olamaz bir halde bırakmadı mı? O zamandan beri oyun yapımcıları sadece grafiklerin değil tüm oyunun gerçekçiliğinden bahsedip durmuyor mu? Evet Rainbow 6 her şeyi değiştirdi ama o zamandan beri soruların cevabı yanıtsız duruyordu. Şimdi sırada ne var? Neyse ki Red Storm sessizliğini bozdu ve tüm sorularımızın cevabını verdi: Ghost Recon.

Red Storm bizi ilk iki oyuna göre bir sene daha fazla bekletti. Çünkü bu sefer gerçekten farklı bir şeyin peşindeler. Artık Rainbow 6'in orijinal hikayesini takip etmiyoruz. Dolayısıyla John Clark ve takımı yok (en üzücüsü de Ding Chavez). Her ne kadar biz Ghost Recon'a, Rainbow 6'in devamı gözüyle de baksak da işler bu sefer daha değişik.

Bu sefer derdimiz 2008 yılında Rusya'da gücü tekrar ele geçiren eski komünistler olacak. Eski Doğu Bloğu ülkeleri üstündeki hakimiyetini ele geçirmek isteyen Rusya, provokasyon ve karışıklıklar yaratıyor. Sonrada bunları bahane ederek silah kullanımına başlıyor. Bu tehlikeye çözüm olmak bize düşüyor.

Yeni Elemanlar

Yeni takımımız Ghost Recon meşhur Delta Force'un bir parçası. Delta Force'da sürdürülen Land Warrior programı dahilinde kuruluyor. Land Warrior programının amacı taktik olarak mükemmel küçük timler oluşturmak. Bu yüzden onları özel kılan sahip oldukları silahlar değil teçhizatları ve onları taktik mükemmellikle birleştirmeleri. Bu program gereği her askerde standart olarak GPS (yani uydu yoluyla yer tespiti sağlayan cihaz), telsiz, silaha yerleştirilmiş kamera ve gece görüşü bulunuyor. Takım komutanı GPS sayesinde her adamının yerini biliyor ve ona göre taktik geliştiriyor. Bilin bakalım bu komutan kim?

Doğal olarak Ghost Recon'un aldığı görevler de Rainbow 6'den farklı. Onlar bildik terörist eylemlere müdahale etmek yerine arazide gerillalarla mücadele etmeleri ve savaş sırasında kilit black op görevleri üstlenmeleri için eğitiyorlar. Dolayısıyla Rainbow 6'de ki gibi malikaneler, opera salonları müzeler gibi mekanları unutun. Bu sefer araziye çıkıyoruz, biraz üst baş kirletmemizin zamanı geldi. Artık polisçilik oynayan askerler değil gerçek askerleriz.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12.2001
Tür • FPS	
Yapım • Red Storm	
Dağıtım • Ubi Soft	
Bize Göre • Ghost Recon ile Red Storm taktik kombat türüne yeni bir standart koyacak gibi. Bu oyun Red Storm'un dediği gibi çıkarsa Operation Flashpoint'e, Delta Force'a ve hatta Counter Strike'a ne gözle bakarız bilemiyorum.	

Takımın Delta Force üyesi olması ve görevlerin açık arazide geçmesi aklımızda bir soruyu uyandırdı: Rainbow Six, Delta Force'a mı dönüyor? Aslına bakarsanız öyle oluyor ama bu sizi korkutmasın. Çünkü Red Storm, Delta Force'u kötü bir oyun yapan her şeyin farkında (Delta Force sevenler beni mazur görsün, özellikle de Mad ve Deus). Bu yüzden R6'in özünü sabit tutup bunu açık araziye uyarlamaya çalışıyorlar. Zaten sayfamızı süsleyen resimlere bakarsanız oyunun Delta Force'dan ne kadar farklı olduğunu göreceksiniz. Uçsuz bucaksız alanlarda bütün rakiplerinizi bir piksel olarak görüp vurmaya çalıştığınız bir oyun olmayacak Ghost Recon. Çok daha hareketli ve farklılıklar gösteren bir harita yapısı olacak. Harita tasarımcıları Rogue Spear'a göre iki kat büyük olan 400m x 400m'lik haritaları çok büyük bir özenle tasarlıyor. Haritaların tek bir noktasının bile boş ve gereksiz olmamasına çalışılıyor. Mesela haritalar sürekli mevzi alarak ve kendinizi saklayarak ilerleyebileceğiniz alanlarla dolu ve bir çok nokta-



«Red Storm, Delta Force'u kötü bir oyun yapan her şeyin farkında. Bu yüzden Rainbow 6'in **özünü sabit tutup** bunu açık **araziye uyarlamaya** çalışıyorlar**»**

da yükselti farkları var. Haritalar kimi zaman nehir ve şelalelerle bölünüyor, bazen de ağaçlıklar ve yüksek yarlar karşınıza çıkıyor. Bu yüzden kimi zaman koşmanız kimi zamanda sürünmeniz gerekecek. Ghost Recon'da Red Storm ilk defa sürünmemize ve sürünürken ateş etmemize izin veriyor.

Her İşe Bir Erbab

Kendi karakterlerinizi geliştirmenizin yanı sıra belli bölümleri bitirdikten sonra emrinize uzman askerler veriliyor. Mesela bir sniper veya ağır silah uzmanı. Belli silahları ancak onlar kullanabiliyor; Sniper'ın yeni bebeği OICW'i veya ağır silahlar uzmanının M136 roket atarı gibi. Elbette patlayıcılara uzmanından başkasının dokunamayacağını söylememe gerek yok. Bu yüzden takımınızda ki uzmanlara çok dikkat etmeniz gerekiyor. Birinin ölmesi görevi bitirememeniz anlamına gelebilir. Operation Flashpoint'de olduğu gibi "Law Soldier öldü onun anti-tank silahını alıp ben vurayım şu tankı!"deme şansınız yok. Çünkü cesetlerin silahını almanıza izin verilmiyor. Ayrıca oyunda pek çok araç da olacak. Kimi zaman size destek veren bir tank veya helikopter görebileceksiniz. Tabii o tank veya helikopteri karşınızda size silahlarını doğrultmuş olarak da bulabilirsiniz. Ancak bu araçlardan hiç birini kullanamayacaksınız.

Ghost Recon'da değişen sadece oyunun kendisi değil, aynı zamanda düşmanlarınız da. Rainbow 6 ile Rogue Spear arasındaki yapay zeka gelişimini Ghost Recon'dan da bekleyebilirsiniz. Yapay zekada ki en önemli gelişme oyunun ruhuna





uygun olarak taktik hareketlerinin gelişmiş olması. Mesela tehlikede olduklarının farkındaysalar artık siper alarak ilerliyorlar. Grup halindeyseler siper almakla da yetinmiyorlar, kademeli olarak ilerleyip birbirlerini koruyorlar. Kıpırdanan bir çalı gördüklerinde ve siper aldığınız noktaya yaylım ateşi açıyorlar. Sizin saklandığınız yerden kafayı uzatıp tek tek onları vurmanızı beklemiyorlar. Ne yapıp ne edip sizi oradan çıkarıyorlar. Sizi gördüklerinde saldırmadan önce destek çağırıyorlar. Elbette eskisi gibi varlığınızı hissettikleri an rehineleri vurmakta tereddüt etmiyorlar.

Deathmatch Vakti

Ghost Recon'da hepimizi memnun edecek diğer bir gelişme multiplayer'da. Rainbow 6'in bugüne kadar gelmiş geçmiş en zevkli multiplayer oyunlardan biri olduğunu herkes bilir. Ama sadece cooperative oynadığınızda. Bugüne dek deathmatch oynamak pek de keyifli olmamıştı. Çünkü deathmatch için ağır kaçan oynanış ve pek uygun olmayan haritalar insanları soğutmuştu. Ama bu sefer oyunla birlikte multiplayer'a özel 6 harita geliyor. Ayrıca single player'da bulunan bütün haritaların dörtte bir oranında küçültülmüş multiplayer versiyonları var. Oyunun açık arazide geçmesi de multiplayer'ı daha zevkli kılacak gibi gözüküyor.

Red Storm her oyununda olduğu gibi Ghost Recon'da da grafik ve seslere azami önem veriyor. Eline kimsenin su dökemediği sesler konusunda yine bizi mest edecekleri kesin. Çünkü oyunun müziklerini önceki oyunlarda olduğu gibi Bill Brown yapıyor. Ses efektleri de yine daha önceki oyunlarda görev alan Sound Deluxe'a havale edilmiş. Sound Deluxe bu sefer işi baya ciddiye almış olmalı. Çünkü bütün silahları sırtladıkları gibi şehir dışına çıkmışlar ve hepsinin gerçek seslerini 13 mikrofonla EAX uyumlu olacak şekilde kaydetmişler. Bundan sonra hangi oyunda silah sesleri daha gerçekçi diye tartışmamıza gerek kalmayacak.

Ölümlerden Ölüm Beğenin

Grafiklerde ilk göze çarpan açık arazinin çok iyi modellenmiş olması. Oyunun motoru açık araziye göre yeniden geliştirilmiş. Özellikle sisli haritalarda atmosfer nefesimizi kesecek gibi. Ama Red Storm bu sefer grafiklerden çok animasyonlara önem veriyor. Sadece head-shot için sekiz ayrı ölüm animasyonu var. Motion Capture'larda bu tip hareketlerde bulunmuş eski bir binbaşı kullanılıyor. Ayrıca eski bir Rus paraşütçüsü Rus askerlerinin modellenmesinde kullanılıyor. Screenshot'larda karakter modellemeleri çok çarpıcı gözükmüyor. Ama henüz oyunun bitmesine 3 ay var ve Red Storm modellemeler üzerinde hala çalışıyor. Henüz oyunda olup olmayacağı kesin belli değil ama askerlerin üniformalarının çevreden etkilenmesini sağlamaya çalışıyorlar. Mesela süründüğünüzde üzerinize çamur bulaşması gibi.

Ghost Recon'la ilgili bildiklerimiz şimdilik bu kadar. Bundan sonra yıl başı öncesine kadar oyunun çıkmasını bekleyeceğiz. Bu arada... Red Storm'un aklına oyunu bu şekilde yapmak nerden gelmiş biliyor musunuz? Amerikan ordusu arayıp onlar için bir askeri simülasyon hazırlamalarını istemiş. Hatta Delta Force'un Fort Bragg'daki karargahına davet edip yeni silah ve teçhizatlarını kurcalama şansı vermişler. E ne diyelim? Red Storm'a yakışır.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

heroes of might & magic 4

O'nu bilenler biliyor! Bilmeyenler ise en kısa sürede öğrensin, acınacak durumda kalmasınlar!

Tüm zamanların gelmiş geçmiş en iyi fantastik stratejisidir HOMM serisi.. Yüzbinlerce kişiye kendini sevdirmiş, biraz olsun fantastik dünyalardan zevk almasını bilen tüm turn-based tutkunları için karşı konulmaz bir zevk olmuştur. İlk çıktığı yıllardan bu yana her versiyonunda çok büyük sıçrayışlarla kendini geliştirmiş ve hiç bir değişikliği yersiz, eskisini aratacak şekilde olmamıştır. İşte şimdi bu efsanevi oyunun dördüncü ve en son versiyonu yakında bilgisayarlarımıza konuk olabilecek. Gerçekten yine inanılmaz değişikliklerle gelen 4. Heroes tüm hayranlarına çılgına çevirecek güzelliklerle ve çok ama çok akıllıca yeniliklerle dolu. Yerimiz çok dar olduğundan ve sayfalar dolusu bu oyun hakkında yazabileceğimden dolayı lafı hiç uzatmadan hem bu yazıyı okuyan herkesin eski Heroes oyunları hakkında bilgi sahibi olduğunu düşünerek hem de herkesin en çok merak ettiğinin bu yenilikler olduğunu tahmin ederek büyük bir hızla ve madde madde hemen tüm yenilikleri açıklıyorum sevgili Level halkı:



KALE SURLARINDA DEĞİŞİKLİK

| Dediğim gibi oyunda çok, çok büyük yenilikler var, elimden geldiğince en ilginç olanları anlatacağım. 3DO'daki arkadaşlar anladığım kadarıyla Heroes 3'teki en ufak eksiklikleri ve yanlışlıkları bile dikkatle incelemişler ve düzeltmek için radikal değişikliklere gitmişler. Bunların başında ilk gözüme çarpan Hero ve kalelerde yapılan değişiklikler. Oyunda 6 tip kale olacak ve her kale tipinin 4 "level" yaratık yapma hakkı olacak. Her level'da ise 2 tip yaratık var. Yani kale başına 8 tip yaratık, toplamda da 48 yaratık var (bunlar sadece kalelerde yapılanlar). Buna dikkat edin, çünkü artık upgrade diye bir şey yok. Onun yerine dediğim gibi 8 tip yaratıktan her hangi 5 tanesini yapabileceksiniz! Evet, yanlış duymadınız yani bir kalenin tüm yaratıklarını yapma şansınız yok! Level 1 yaratıklarının ikisini de ve Level 2,3 ve Level 4 yaratıklarının da istediğiniz bir tanesini yapabilirsiniz. Bu da birbirinin tamamen aynısı olan iki kale tipinin bambaşka yaratıklar yapmasını sağlayan, oyunu çok daha zenginleştiren ve en önemlisi stratejik karar miktarını büyük bir oranda arttıran bir özelik!

| Bunun yanında artık kalelere gün başına bir bina yapma gibi bir zorunluluğunuz olmayacak ve paranız ve madenleriniz yettiği ölçüde istediğiniz kadar bina yapabileceksiniz. Yaptığınız binaların yerleri de her kale tipinde aynı yerde olacak (böylece şu market nerdeydi, Beholder'ları nereden alıyorduk gibi göz yorucu arayışlar sona erecek..).

| Kalelerin görünüşü konusundaki en önemli değişikliklerden bir tanesi de arka planına uyum sağlaması olacak. Yani Heroes3'te olduğu gibi ateşli lavalı bir zeminde bile Wizard kalesi karlar içerisinde gözükmeyecek. Civardaki yerler ve doğa nasılsa, kale ekranının görünüşü birinci dereceden etkilenecek. Ayrıca artık ana ekrandan da bir kalenin içinde neler olduğu, hangi binaların yapıldığı belli olacak.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12.2001
Tür • Fantasy-Turn Based Strateji	
Yapım • 3DO	
Dağıtım • 3DO	
Bize Göre • Her Heroes hayranı bu oyunu kesinlikle alacak ve uzun bir süre telaffuz ettikleri tek oyun ismi olacak! Diğerleri de şimdiden Heroes serisine alışsa iyi olacak, aksi takdirde kaybedecekleri çok şey var.	





«Ölü Hero'nuzu rakibiniz alıp kendi kalesine götürüp orada canlandırabilecek ve hapise atabilecek. Böyle bir durumda eski dostunuza tekrar kavuşmanın tek yolu o kaleyi almaktan geçecek.»

ESKİ HERO ÖLDÜ YAŞASIN YENİLERİ

| En önemli, en çok ve en marjinel değişiklikler tabii ki Hero'lar üzerinde. Her şeyden önce 3DO herkesin yaptığı, tüm savaşlara giren ve geri kalan tüm Hero'ların yardımcı konumunu üslendiği "süper Hero" olayından oyuncuları kurtarmak ve tek bir Hero'ya abanacakları yerine bir sürü dengeli Hero'yla oynamalarını istemiş. Sonuç itibariyle de her Hero'nun her yönden tamamen geliştirilemeyeceği bir sistem yapmışlar. Öncelikle her Hero aynı HOMM3'teki gibi exp. aldıkça yeni skill'ler kazanacak. Ama bu skill'ler toplam 7 ayrı dalda toplanmışlar ve her dalda 4'ü mevcut:

- Tactics (Hero'nun ordusu üzerindeki etkileri): Tactics, Offense, Defense, Leadership
- Combat (Hero'nun kendi gücü üzerine): Combat, Toughness, Archery, Magic Resistance
- Scouting (daha hızlı hareket ve haritadaki keşifler üzerine): Scouting, Pathfinding, Seamanship, Stealth
- Nobility (daha fazla para ve maden için): Nobility, Estates, Mining, Diplomacy
- Life (büyü okulu): Life Magic, Healing, Spirituality, Resurrection
- Order (büyü okulu): Order Magic, Enchantment, Wizardry, Charm
- Death (büyü okulu): Death Magic, Occultism, Demonology, Necromancy
- Chaos (büyü okulu): Chaos Magic, Conjuration, Pyromancy, Sorcery
- Nature (büyü okulu): Nature Magic, Herbalism, Meditation, Summoning

Her bir skill'in ise kendi içinda basic, advanced ve expert'e ek olarak master ve grandmaster diye 2 seviyesi daha olacak. Yani her biri.5 seviye olmak üzere toplamda 28 skill ile (ağzınızın şapırtılarını duyar gibiyim) her Hero'yu tamamen geliştirmek imkansıza yakın olacak sevgili Level halkı.

| Yukarıda bahsettiğim skill'ler de kendi içerisinde kompleks bir yapıya sahip. Her şeyden önce bazı seviyelerdeki bazı skill'lere ulaşmak için diğer bazı skill'lere sahip olmanız gerekecek (ayni Diablo'daki kibin yani). Mesela Granmaster seviyedeki "Life Magic"e sahip olmak için, Grandmaster seviyesindeki "Healing" ve "Spirituality"e sahip olmanız şart!

| Yukarıda da gördüğünüz gibi elemental güçler yerine bu sefer 5 tip büyü okulları var. Bu büyü sistemi Magic the Gathering kart oyunundan adeta çalınmışcasına aynı mantığa sahip. Her okulun bir rengi, her rengin de 2 dost, 2 düşman rengi var. Her okul ayrı bir konuda uzman ve bir okulu öğrenmeye başlayan Hero dost okulun büyülerini ve yaratıklarını da rahatlıkla yapabiliyorken, düşman renklerin avantajlarından neredeyse hiç yararlanamayacak (hoş campaign'in bazı bölümlerinde düşman renklerle de çok şey yapmanız gerekecek). Bunlardan Chaos magic, doğrudan zarar verme üzerine, Order magic ilizyon ve zihin kontrolü üzerine, Life magic kutsamalar ve iyileştirme üzerine, Death magic lanetler ve tekrar canladırma üzerine ve son olarak da Nature magic yaratık çağırma üzerine kurulu. Öte yandan Hero'larınızı bu okullar üzerinde uzmanlaştırırken eğer 2 ya da 3 okulun büyülerini öğrenirseniz büyülerin 4. ve 5. seviyelerine gelmeniz daha da zorlaşacak. Yani HOMM4'te çok ciddi olarak stratejik sorumluluklarınız ve bir sürü seçeneğiniz olacak. HOMM3'ü bir yerden sonra "turn based-arcade" haline getiren ve stratejiden uzaklaştıran tüm dengesizlikler kaldırılmış.

| Toplam 11 tip Hero var ve bunlar oyuna başlarken Hero'larınızın hangi skill ağacına daha yatkın olduğunu belirliyor: archer, barbarian, enchanter, fighter, lord, necromancer, priest, rogue, shaman, sorcerer ve warrior. Ama level atladıkça ve skill'lerinizi seçtikçe sahip olduğunuz yeteneklere göre toplam 37 ayrı ünvandan birine sahip olacaksınız. (Örneğin "enchanter" sınıfından bir Hero'nuz 5 büyü okulunun hepsinden bir şeyler öğrenirse "archmage" statüsüne yükselecek)

| Ayrıca Hero'larınız savaşlarda öldürülürse artık öyle gidip tavernadan falan satın alamayacaksınız. Onun yerine Hero'nun vücudu öldüğü yerde kalacak ve gidip onu oradan alıp ressurrect etmek zorunda kalacaksınız. Daha da ilginci sizin bu ölü Hero'yu rakibiniz alıp kendi kalesine götürüp orada canlandırabilecek ve hapise atabilecek. Böyle bir durumda eski dostunuza tekrar kavuşmanın tek yolu o kaleyi almaktan geçecek.









Yaratık değişikliği, yarattığın değişiklik

| Oyunda toplam 66 tane yaratık var. Bunların 48 tanesi kalelerde yapılıyor (bunlar arasında minatour, cyclope, orc, hydra, genie ve black dragon gibi tanıdık simalar olduğu gibi tabi ki bir sürü yeni yüz de mevcut (örn: dragon golem, white tiger, mirthful satyr, pirate) ve geri kalan 18 tanesi de doğada bulanabiliyor. Bunları da ya Preserve kalesindeki "creature portal"dan elde edebilir, ya haritadaki "dwelling"lerden satın alabilir ya da büyüyle çağırabilirsiniz. Yalnızca "Mermaid" ve "Sea Monster" yaratıklarını elde edemiyorsunuz.

| 3DO, oyundaki tüm yaratıkların olabildiğince ilginç ve hafıza da kalıcı olması için uğraşmış ve her birinin görünüşünü olabildiğince farklı yapmış.

| Eski oyunda upgrade edilen yaratığın eski versiyonunun hiç kullanılmadığını gören oyunun yapımcıları oyuncuya daha fazla stratejik sorumluluk vermesi ve oyunu zenginleştirmesi açısından yukarıda bahsettiğim gibi upgrade yerine aynı level'da farklı 2 yaratık türü yapmaya ve her yaratığa farklı bir özel yetenek vermeye karar vermişler. Böylece Heroes 3'ten bildiğimiz bazı yaratıkların özel bir yeteneği olması olayı artık Heroes 4'te her yaratık geçerli! (Mesela Genie'ler artık random bir büyü yapmak yerine kendi özel büyü kitaplarını taşıyacaklar ve bilinçli olarak büyüleri yapabilecekler).



| Ayrıca artık öyle kolay kolay Devil'la Angel'ı aynı orduda savaştıramayacaksınız. Zıt okulların yaratıklarını bir araya getirmek inanılmaz moral penaltılarına sebep olacak çünkü.

Kanlı savaş, kahramanlı savaş

| Oyunda savaşlarda ilk gözüme çarpan en önemli değişiklik artık Hero'nuzun kenarda köşede mal mal oturup sadece büyü yapması yerine aktif olarak birebir savaş ekranında savaşması. Tabii bu ilginç değişikliğin iki tane ilginç sonucu var. Bunlardan birincisi Hero'dan belli bir menzil uzakta duran yaratıkların Hero'nun avantajlarından ve getirdiği atak/defans bonuslarından yararlanamaması. İkincisi de Hero'lara direk olarak saldırıp onları öldürebilmek. Tabii bu durumda Hero'ların da bir Hit Point'i olacak.

| Ayrıca artık oyundaki savaş ekranlarımız izometrik!

| Savaşlar konusunda çok çok önemli ve tüm savaş stratejilerini değiştirecek mantıklı bir karar var. Heroes3 dahil olmak üzere şimdiye kadar ki tüm Heroes'larda önce saldırmak inanılmaz avantajlıydı. Çünkü saldırdıktan sonra ancak o birlikte geriye kalanlar karşılık verebiliyordu. Yani ben 5 Gold Dragon'la 100 Harpy'e saldırıyorsam ve 60'ını öldürüyorsam, ancak 40'ı bana geri saldırıyordu (hatta bu yüzden oyunun genel olarak en iyi savaş büyüsü tartışmasız istisnasız "mass slow"du). Ama şimdi bu özellik kaldırılmış. Artık saldırmadan önce kaç yaratık varsa o kadarı birden karşılık veriyor; bu da tüm oyun planı üzerinde tekrar düşünmemiz gerektiği anlamına geliyor.

| Luck ve Morale artık bambaşka işe yarıyorlar. Moral iki kere saldırmak yerine artık sadece birliğin hızını ve önce kimin saldıracağını belirliyor. İyi moralli bir yaratık rakibinden daha önce davranıyor. Luck da iki katı daha fazla zarar vermek yerine size defans bonusu veriyor. Yani kötü şanslı birlikler normalden daha kolay zarar görüyorlar.

Diğer yenilikler, zevk uzmanlığı

| Artık oyun haritası tamamen Fog of War'ın etkisi altında. Yani Hero ve kalelerinizin menzili dışındaki hiç bir yeri göremiyorsunuz (daha önce açmış olsanız bile). Ve bu özelliği kapatma gibi şansınız yok!

| Artık doğada bulunan veya bir şeyi koruyan yaratıklar öyle sap gibi durmuyorlar ve sizi yenebileceklerini düşünüyorlarsa siz orada geçerken saldırıyorlar. Diğer bir deyişle siz ve tüm rakipleriniz eli bitirdikten sonra bir de "doğa" oynuyor ve kimseye ait olmayan yaratıklar hatta hatta Hero'lar bile ortamda gezinip sizin için ekstradan bir tehlike oluyor.

| Dandik Hero'larınızın yaptığı ve kaleler arasında mekik dokuyup tüm yaratıkları toplama işini görünmez Caravan'lar yapıyor ve siz hedefi belirledikten sonra belli bir sürede hedeflenen yere istediğiniz kadar yaratığı götürüyor.

| Yeni 1280X1024 grafiklerde hem Heroes 2 ve 3'ün rengarenk havası hem de gerçekçi ve etkileyici görüntüler olacak. Ayrıca 300'den fazla mekan dekoru da haritada keşfedilmeye ve görülmeye hazır olacak.

Sonuç itibariyle Heroes 4 yepyeni grafikleri, Heroes serilerinin önemli bir özelliği olan tamamen orkestra kalitesinde müzikleri ve baştan aşağı değişmiş çok daha stratejik, geniş ve eğlenceli yapısıyla kesinlikle fantastik strateji dünyasının tahtına oturacak. Bu konuda bizler yapılması gereken her şeyi yapacağız ve büyük bir sabırla böyle ilah bir oyunun gelmesini bekleyeceğiz.

Gökhan & Batu | gokhan@level.com.tr



alien versus predator 2

Klostrofobik karanlıkta biplemeler

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	06.2002
Tür • FPS	
Yapım • Monolith Productions	
Dağıtım • Sierra	
Bize Göre • O klostrofobik karanlığa tekrar dalmak istediğinize emin misiniz? Bu sefer daha gerçekçi ve daha karanlık olacağa benziyor ama. Benden söylemesi...	

İşte sonunda asıl devamı gelmesi gereken seri canlanıyor. İlk oyunu mantık açısından oldukça eğlenceli bulmuştum. Fakat oyunun bazı yerlerinde birçok eksikle karşılaştığım için biraz uzak durmuştum. Özellikle bu eksikler multiplayer oyunda ortaya çıkıyordu. Halbuki Alien versus Predator serisinin en can alıcı noktası multiplayer olmalıydı. Bu yüzden nasıl olsa yenisi çıkar, herhalde görürler de değiştirirler diyerek beklemeye başladım. Sonunda kısa bir süre önce AvP 2 duyuruldu ve hakkında size aktarabilecek kadar bilgi geldi. Bu atmosferi devam ettirebileceğine eminim. Ama bakalım diğer hatalarından arınmış olabilecek mi?

Atmosfer dedim çünkü AvP ekran başında nabzımı arttıran az sayıda oyundan biri. Eminim ki hepiniz de bu oyun için aynı şeyi düşünüyorsunuzdur. Hatırlıyor musunuz Marine olarak oynarken neler çektiğimizi? Radara baksan beyaz ufak bir nokta bıpleyip duruyor, inanılmaz bir hızla yer değiştiriyor. Radarı kapayıp gece görüşünü açsan nereden ne çıkacak bilemiyorsun. O panik anında tepeden bir şey iniverir alır götürür seni. En eğlencelisi de Marine ile oynamaktır. Çünkü en aciz yaratık, en çok paniğe sebep olur. Sadist bilgisayar oyuncuları da eli ayağına girsin, gece altına işesin diye eli tırsak mouse sallar. Nereden ne çıkacağını bilmeden yürürsünüz. Eliniz bir radarı bir gözlüğü açar. Arada biplemeler kulağınızda çınlar. Tam dibinize geldiğinde...! Neyse atmosfere kapılmıştım yani anlayacağınız.



Derin derin nefes alın

Önceki oyunun senaryosu çok iyi değildi. Bununki de çok sağlam bir senaryo olmayacağa benziyor. Ama zaten senaryoya dikkat edecek zaman pek olmuyor. LV1201 adlı laboratuvar bölgesinde garip olaylar olduğu konusunda haber alınır ve bölgeye araştırma için Marine'ler yollanır. Tabii ki Marine'lerin hiç biri geri dönmez. Daha sonra yollanan ikinci grup laboratuvar yakınlarında mağaraya benzer bir yapı bulurlar ve içeride Alien yumurtalarının olduğunu saptarlar. Tabii bu sırada Predator'ların da Alienları avlamak için mağaraya geldiği öğrenilir ve Marine'ler iki arada bir derede kalırlar ve ortamdan canlı çıkmanın yollarını aramaya başlarlar.

Bu tabii ki hikayenin aciz Marine'ler tarafından görülen kısmı. Eğer oyunu Ailenlarla oynamak gibi bir niyetiniz varsa (ki genelde bu niyet insanlarda ağır basmakta. Sebep sosyal kaynaklı; işsizlik, enflasyon vs.) kraliçe için rahat bir yer arayan ve LV1201 adlı laboratuvarı araştıran şanslı bir Alien'cık oluyorsunuz. Ha bir de hesapta olmayan Predatorlar var. Bu avcı ırkla oynarken yapacağınız avlanmaktan başka bir şey değil. Aynı laboratuvarda Alien avlamacılık oynamaya çıktığınız sırada Marine'lerin iki komutanınızı esir aldığını







AvP 2, iki sene önce yaşadığımız korku dolu saatleri yeniden ve Lithtech sayesinde daha yoğun olarak yaşatacak.

öğreniyorsunuz ve bu yöne kanalize oluyorsunuz. Bu üç bölümü istediğiniz sırada oynamanız serbest. Kişiliğinizi yansıtan bir ırk seçip gönlünüzce oynayabilirsiniz.

AvP 2 Monolith'in yeni geliştirdiği Lithtech 3 motoru kullanacak. Bu motorun görsel açıdan kabiliyetleri ilkine oranla oldukça fazla. Fakat anladığım kadarıyla motor oyunun yapısına çok da büyük bir değişiklik katmayacak. Görsel açıdan katacağı yenilikler ise efektlerde kullanılacak yeni teknolojiler, modelleme ve animasyon zenginliği olacak. Zaten üzerinde çalışılan artworkler'den de bunu sağlayabilecekleri açıkça anlaşılıyor.

Ağızlarını açmış

Öyle sanıyorum ki oyunun yapısında büyük değişiklikler olmayacak. Söylenenler de olacağını göstermiyor. Zaten üzerine 4 tane film çevrilmiş bir yaratığa ne kadar değişiklik ekleyebilirsiniz ki? Mesela güzel bir burun? Ufak değişikliklerin neler olacağı ise az çok belli. Marine'lerden başlarsak, artık daha fazla patlayıcı maddeyle dolaşacaklar. Predatorları görene ve kurşun saydırana kadar ya da Alien'ların hızını kurşunla kesene kadar patlayıcı kullanmak daha kesin bir çözüm olacaktır. Bunun dışında artık oyunlarda olmazsa olmaz gereçlerden biri Marine'lere ekleniyor. Şifreli elektronik kapıları açmak ve bilgisayar şebekelerini hacklemek için kullanacağınız bir cep bilgisayarı. Tavandan gözleri beynine akmış iç içe 2 tane ağız açan bir Alien yaklaşırken kapıda tuş tıngırdatmak ne derece yararlı olacak göreceğiz. Marine'lere bir de baba yadigarı shotgun hediye ediliyor. Farkında mısınız hep topluca ortadan kaldıracak özellikler eklendiğinin? Baktılar zavallı Marine'leri kurtarmak mümkün olmuyor, bari böyle şanslarını denesinler. Vah benim Marinelerime.

Sıra Alien'lara geliyor diyeceğim ama onlarda ne yazık ki fazla bir değişiklik yok. Biliyorsunuz Alienlar her türlü yüzeye yapışabilme ve tırmanabilme gibi bir özelliğe sahip. Bir de normal bir canlının birkaç katı hızla hareket ediyorlar. Bunun dışında pençeleri ve iyi tutturduğunuzda bir kerede öldürebilen bir ısırıkları var. Yani o yüzden Alien'lara eklenebilecek en güzel özellik daha iyi yol tutuşu olabilirdi. O da olmamış. Fakat eklenen ufak bir özellik var. Pounce Atack diye adlandırılmış bir atak şekli Alien'a yeni bir organ eklemeden güçlendirmenin yolu olarak da anılabilir. Bu atağın özeliiği birini hedeflediğinizde onun üzerine 40 metreden sıçrayarak ölümcül bir vuruş yapabilmeniz. Örneğin bir odaya girdiniz ve karşınızda 3 adet zavallı Marine var. Bu durumda sırayla üçünü de hedefleyerek sıçraya sıçraya öldürmeniz ve arkanızda kan gölü bırakmanız olası.









Predator'larda da bırkaç yenilik var. Kolunuzun üzerindeki kontrol paneli yeni elektrik bazlı silahlarla donatılmış. Bunların özellikleri yeniden düzenlenmiş ve Predator'unuza bir Ağ silahı ile bir çift elle kullanılabilecek mızrak eklenmiş. Böylece kendinizi Amazon sanabileceksiniz. Ağ silahı da geniş çarpışmalarda düşmanınıza fareymiş gibi davranmak için kullanılacak. Fakat ağı kesip saldırıya başlaması çok uzun sürmüyor.

Ham yapçak

Öğrendiğim kadarıyla oyunda ilginç bir de bölüm olacak. Bu bölüm esasında bizim bildiğimiz Training bölümü. Bunu eklemelerinin sebebi Alien'ların hareketlerinin normal FPS oyunlarındakine göre daha seri ve değişik olması. Bu bölüm sayesinde Alien ehliyeti alabilecek duruma geliyorsunuz. Esasında iyi bir fikir.

Son olarak oyunun multiplayer özelliklerine geliyorum. Ki biliyorsunuz bu bölüm benim için oldukça büyük önem taşıyor. Ne yazık ki bu konuda istediğim kadar bilgi yok. Fakat yine de söylenenler oyunda 12 multiplayer bölümü olacağı ve bu bölümlerde teamplay veya deathmatch yapabilmenin mümkün olacağı. Multiplayer oynarken tabii ki istediğiniz karateri seçmeniz mümkün. Oyundaki ana 3 karakter dışında yeni karakterler de olacak ve toplam karakter sayısı 10'a varacak. Sanırım bu da aslı ilgi çeken kısım olacak.

Çıkış tarihi tam belli değil. Çünkü oyun daha yapım aşamasında. Ve bir seneden önce bitmeyecek gibi gözüküyor. Hatta o kadar meçhul ki hangi platformlarda çıkacağı bile belli değil. X-Box, PS2 belli değil ama PC kesin. Neyse Tuğbek, havlumu getirir misin, havuz çok soğukmuş.



Onur Bayram I onur@level.com.tr



French are reknown for finesse in their games. *Japanese* games have in-depth storylines and more than enough gameplay. *English* games developers seek for technical supremacy and *American* games publishers depend on their mass-marketing capabilities. And the counteries that entered computer gaming industry about 5 years ago: *Russian* games have a big dose of fantasy in their games, on the contrary *Czech* games are good in realism. But there is one country we are yet to hear from: **TURKEY.** As of two years ago, not a word has been heard from this country. But, something happened to them in 2002 and they began to pump out games; and as of today they produce games that can compete in every terms with the industry giants...Let's look at the secrets behind their success... This is the story of *Turkish* gaming industry...

MADE IN TURKEY

Written by Sinan Akkol

Yukarıdaki yazı 2004 yılında bir İngiliz (veya Amerikan, önemli değil) dergisinde yayınlanması muhtemel bir kapak konusunun girişinden alınmıştır. Türkiye'de yapılan oyunların başarı hikayesini anlatması muhtemel olan bir yazının girişinden. "Hadi canım, sende" diyenler, acele-ci olmayın. Daha bu hikaye yeni başlıyor... Tam burada... Bu noktada...

Not: Bu sayfadaki çizimler için sağol Alper.

Developer ◆ Vivid Image
Projects ◆ Güzel İstanbul, Çocuk Odası, Actor Game Engine
Web Page ◆ www.vividimage.co.uk



Bunca yıldır Türkiye'de neden oyun yapımı üzerine neden ciddi anlamda uğraşılmadığı merak edilir. Bunun birçok nedeni var. Oyun yapımının ciddi bir birikim, tecrübe, azim ve yetenek gerektirmesi bu sebeplerden belki de en önemlisi. Sürekli olarak birçok insan "Ben de oyun yapmak istiyorum!" diyerek ortaya çıkıyor. Bize de sürekli olarak birçok okuyucumuzdan bu konuda mail geliyor, ama ne yazık ki bu mailler genellikle şu satırlardan oluşuyor: "Ben oyun yapmak istiyorum, ama nasıl yapacağımı bilmiyorum. Lütfen bana nasıl oyun yapacağımı anlatabilir misiniz?"

Ülkemizde bunu söyleyen bütün "potansiyel oyun yapımcısı"nın ortak sorunu şu: Hala Türk kafa yapısı içinde düşünüyor olmak. Fikir var, ama aksiyon yok. Bir yerden başlamak istiyor, ama nereden başlayacağını bilmiyor. Her konuda olduğu gibi, oyun yapımında da bir liderin gelip ona yol göstermesini bekliyor. Oysa, bu işler böyle yürümez. Yapılması gereken ilk şey önce kendi yeteneklerinizi, neleri yapıp neleri yapamayacağınızı bilmek. Ve en iyi yapabildiğiniz dalda kendinizi geliştirmeye başlamak. Ama ne olursa olsun, bunu en kısa zamanda yapmaya başlamak olmalı ilk amacınız. Daha "A"ları bilmeden alfabeyi sökmeye çalışmak, yapacağınız en büyük yanlış olacaktır.

Mevlüt Dinç de benimle aynı fikirde. Mevlüt Dinç kim mi? Onu, biraz kaşar olan oyuncular hatırlayacaktır. Ama tanımaları için ismi biraz daha kısaltmamız gerekiyor. Size Mev Dinc desem? Hala mı bir ışık yok? O zaman size Last Ninja 2, First Samurai, Street Racer, Scars desem? Bu isimlerden en azından ikisi bilinç altına istiflediğiniz birçok tatlı anıyı su yüzüne çıkartmış olmalı... İşte Mevlüt Dinç, bu oyunların arkasındaki isim.



Actor'ün Pentium IV'ler için hazırlanmış özel versiyonu.



Burada gördüğünüz her nesne gerçek hayattaki gibi hareket ediyor.



Mevlüt Dinç, ülkemizdeki oyun yapım sektörünü hakkettiği yere getireceğine inanıyor.

17 yıllık tecrübe

Mevlüt Dinç (mevlut@vividimage.co.uk), tanışma fırsatı bulduğum en idealist insanlardan biri. 1983'ten beri bilgisayar oyunları ile iç içe. Daha çok küçük yaşta iken, kendi oyununu yapma fikri ilk aklına düştüğünde bir kursa gidip makina kodu programlamayı öğrenmek istediğini söylemiş. Ama aldığı cevap olumsuz olmuş "Biz kursta makina kodu programlamayı öğretmiyoruz". Bunun üzerine oturup, kendini Assembly dili konusunda geliştirmeye başlamış. Ve şu an, oyun sektörünün hatırı sayılır isimleri arasında yer alıyor.

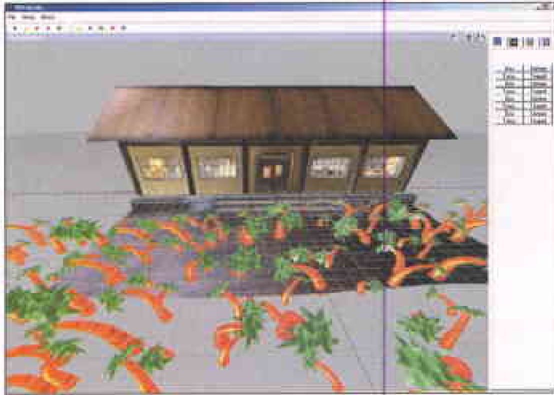
Ve Mevlüt bey şöyle diyor "O kurstan aldığım cevap hala geçerliliğini koruyor. Hala dünya üzerinde oyun yapımı üzerine bir üniversitede lisans programı yok. Sadece İrlanda'da Dublin üniversitesinde Bilgisayar Oyun Tasarımı ve Programcılığı bölümü var. İşin grafik yönünü öğrenmek isteyenler için de İngiltere Bournemouth Üniversitesindeki Sanat Tasarımı ve Grafik Dizayn Bölümü en iyisi. Yine de bütün dünyada sadece iki bölüm var. Bu yüzden, eğer oyun yapımını meslek olarak yapmak isteyenler var ise, onlara tavsiyem hemen şu günden itibaren kendilerini geliştirmeye başlamalarıdır." Ve devam ediyor...

Sadece istemek kesinlikle yeterli değil. Yetenek ve aşırı isteğin de olması şark. Bilgisayar Mühendisliğini bitirip de "Eee, hadi biz bilgisayar oyunu yapalım" diyen binlerce gencin kurduğu yüzlerce başarısız oyun yapım firması var dünyada. Bu işte başarı olmak için, ona hayatınızı adamalısınız. Bütün boş vakitlerinizde kendinizi birazcık daha olsun geliştirmek için çalışmalısınız. Aksi taktirde, işiniz çok zor...

Biraz Mevlüt Dinç'i tanıyalım isterseniz. Kendisi 17 yıldır İngiltere'de oyun sektöründe çalışıyor. C64'te Last Ninja 2, Enduro Racer, Hammerfist ve Time Machine; Amiga'da First Samurai ve Second Samurai; Playstation ve PC'de Street Racer ve Scars onun dehasının ürünleri. Eski oyuncular bilirler, bütün bu oyunların ortak bir yönü var: Eğlence faktörü ve oynanabilirliğin maksimumda olması. Bu oyunların hemen hepsi *zamanında* ödül almış ve çok başarılı yapımlar. Ve bu oyunlar, özellikle de Street Racer, onlarca farklı sisteme çevrilerek başarılarını katlamış. Ve 2000'in Kasım ayında, şimdiye kadar olan en büyük projesi ile birlikte ülkesine kesin dönüş yapmış. Sebebini sorduğumuzda, yanıtı "Ülkemdeki yazılım sektörünü hakettiği yere getirmek için" oluyor.



Actor odasındaki herşey aynadan gerçek zamanlı olarak yansıyor.

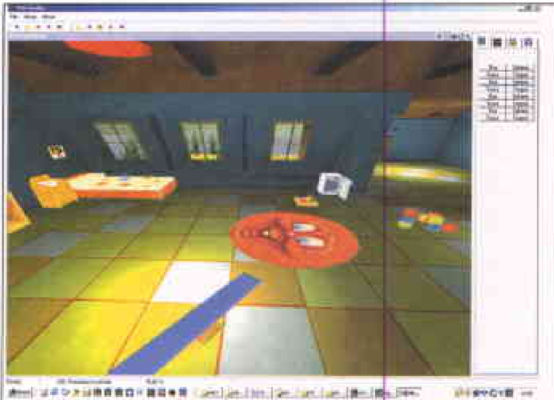


Cloning teknolojisi aynı nesneyi tekrarlayarak hafızadan tasarruf ediyor.

Hindistan Örneği

Türkiye'de birçok şeyin değişebileceğine inanıyor Mevlüt Dinç. Yazılım sektörünün hayret verici bir şekilde göz ardı edildiğini düşünüyor. Sonuna kadar da haklı. "Düşünsenize, hiçbir fabrika kurmanıza gerek yok. Minimum bir yatırım ve sadece beyin gücü ile dev bir sektör oluşturulabilir ülkede. Hindistan'a bakın. Sadece yazılım sektöründen her yıl milyarlarca dolar gelir elde ediyorlar (Hindistan dünyada Software konusunda ikinci sırada). Bu neden bizim ülkemizde olmasın? Hem de nüfusunun %50'sinden fazlası genç kesimden oluşan bir ülkede..." Son derece güçlü bir noktayı yakalamış, ve haklı da.

9 ay önce Türkiye'ye kesin dönüş yaptığında iki ekonomik krizle karşılaşacağını elbette ki bilmiyordu. Ama bunlar Mevlüt Dinç'in azmini kırmamış gibi görünüyor. Şu anda İTÜ Maslak kampüsünde Yazılım Geliştirme bölümündeki ofislerinde, en az



Çocuk odasının yapımından ilk görüntüler.



kendisi kadar azimli 5 genç insan ile birlikte Vivid Image'ın (ismi daha kesinleşmemiş olsa da Dinç Interaktif olacak Vivid Image'ın) birden çok projesi aynı anda yürüyor. Bunların arasında, dünyanın en başarılı fizik motorlarından birisinin kullanıldığı Actor geliyor.

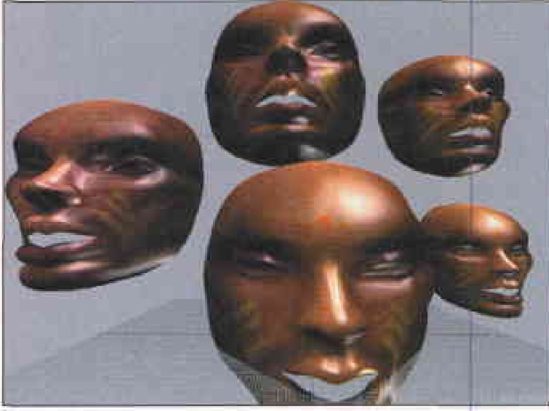
Actor Nedir?

Actor, Vivid Image'ın geliştirmekte olduğu grafik motoru. Gerçek dünyadaki nesnelerin, çevreden gelen tepkilere nasıl tepki vermesini bekliyorsanız, Actor'deki nesneler de aynı tepkiyi veriyor. Şu an Vivid Image'ın sitesinden indirilebilir olan (www.vivid-image.co.uk) Actor'ün teknoloji demosunda, ufacık bir odada 300'den fazla gerçek fiziksel özelliklere sahip obje var. Bilardo masasında bilardo oynayabilir, basket topunu topaya atabilir, masaları alıp üstüste yığılmış sandalyelere fırlatabilir ve sandalyelerin tıpkı gerçekmişcesine bir doğrulukta etrafa saçılmasını izleyebilirsiniz. Küçücük bir oda bu belki, ama Actor'ün gerçek gücünü göstermek için ideal. Ne de olsa birçok oyunun tamamında 300 tane "gerçekten hareket eden" nesne yok... Ayrıca Actor sadece kapalı mekanlarda değil, açık mekanlarda da son derece başarılı. "Bizim için ekranda gördüklerinizin ne kadar güzel olduğu kadar, ne kadar inandırıcı olduğu da önemli" diyor Mevlüt Dinç, "Görsel olarak iyi görünüyorsa, hareket olarak da gerçekçi olmalı".

Birden aklıma bir soru geliyor. "Oyunlarınızda hem Türkçe, hem de İngilizce dil opsiyonu olacak mı?" diye soruyorum. Mevlüt "Şu ana kadar yaptığım hiçbir oyunda dilin bir sorun olmadı. Konuşma veya text olarak. Bundan sonraki projelerimde de olmayacak sanırım, oyunlarımda çok fazla konuşma kullanmam çünkü. Ama illa konuşma veya text olması gerekiyorsa, dil seçeneklerinin arasında Türkçe olmaması elbette düşünülemez."

Actor'ün %70'i Mevlüt Dinç tarafından İngiltere'de yapılmış, %30'u ise Türkiye'de. Şu an motorun Pentium IV için optimize edilmiş hali, Intel tarafından Pentium IV'ün tanıtımlarında kullanılıyor ve Intel, Actor'ü tam olarak destekliyor. Hatta çaktırmadan göz attığımız Erkan'ın monitöründe bir Galata Kulesi modelleniyordu ki, bunun ne olduğunu sormadan edemedik. "Intel için yeni bir demo hazırlıyoruz. Ve eminim İstanbul'un da dünyada daha iyi tanınmasına katkıda bulunacak, çok güzel bir çalışma olacak bu" diyor Mevlüt bey.

Actor ile neler yapılabilir? Bu soru "Quake 3 motoru ile neler yapılabilir?" demek kadar basit kaçıyor. Bir adventure, bir FRP oyunu, bir FPS veya bir yarış oyunu yapılabilir. Üstelik Quake, Unreal teknolojilerinin hayal bile edemeyeceği bir gerçekçilikte. Görsel olarak bu iki en yaygın kullanılan teknolojiden geri kalmayan Actor, fiziksel gerçekçilik konusunda Quake 3, ve Unreal Tournament motoru kullanan oyunların hayal bile edemeyeceği şeyleri



Hipoly Teknolojisi daha gerçekçi oyunlar için Actor ile kullanılacak.

rahatlıkla başarıyor. Tahta bir kapının meşale ile tutuşturulması, bir aynanın etraftaki her şey tüm gerçekçiliği ile yansıtması ve bir odaya atılan bomba ile odadaki her nesnenin sağa sola uçması gibi olaylar, Actor için çocuk oyuncağı olacak. Peki Vivid Image Actor ile neler yapacak?

Projeler

Şu an Vivid Image birden fazla proje ile uğraşıyor. Öncelikli olarak neredeyse tamamlanmış olan Actor grafik ve fizik motoru var. Ayrıca Intel için İstanbul temalı bir teknoloji demosu. Ama bizi esas ilgilendiren oyunlar olduğuna göre, bu konuya dalıyorum hemen.

"Piyasanın aksine, bir oyun tamamen şekillenmeden onu oyun basınına göstermeyi ve boş hayaller uyandırmayı sevmem" diyor Mevlüt Dinç. Ama ısrarlarımıza dayanamayıp birkaç ufak ipucu vermeden de edemiyor.

Herşeyden önce, Mevlüt Dinç'in hayali olan İstanbul'da geçen bir interaktif film projesi var. "Kafanızda bir şeyler oluşması için, eskilerin Dragon's Lair'ini düşünün. Hani şu doğru anda, doğru kararı verip doğru tuşa basmanız gereken oyun." Şimdilik kod adı GÜZEL İSTANBUL olan bu interaktif film/oyun, Dragon's Lair'in deneyip başaramadığını oyunculara hissettirecek: Oyuncuya kendini gerçek bir olayın ortasında, bir filmin içinde gibi hissettirecek. "Şu ana kadar gerçekleştirdiğim en büyük proje olacak Güzel İstanbul" diyor Mevlüt. Şu ana kadar gerçekleştirdiği projelerin hiç de küçük olmadığını düşünürsek, Güzel İstanbul'u önümüzdeki yılın potansiyel Hit'leri arasında sayabiliriz şimdiden.

Şu an Actor ile yapılan ikinci projeleri ise Çocuk Odası. Küçük çocukların bilgisayara olan ilgisini ve yeteneğini arttırmak için hazırlanan çocuk odası, Actor'ün demosundaki odanın çok daha basitleştirilmiş ve çocuk oyunları ile doldurulmuş hali gibi. Küçük çocuk mouse ile bu odada dolaşabilir, yerdeki oyuncakları alıp oynayabilir, çeşitli bilmecelerle uğraşabilir. Genel olarak odadaki her şey interaktif ve çocukların ilgisini çekecek şekilde tasarlanmış.

Önceki aylarda CD'mizde verdiğimiz Slashers adlı dövüş oyununu hatırlayanlarınız vardır. Slashers ve yapımcısı Galip Kartoğlu, artık Vivid Image için çalışıyor. Proje ise Slashers'ın Game Boy Advanced versiyonunu yapmak. "Galip için hiç bilmediği bir sistemde programlama yapmak hiç kolay olmuyor. Ama GBA önümüzdeki yıl, diğer bütün konsollardan daha başarılı olacak ve Slashers PC'lerden çok GBA'de tutacak bir oyun" diyorlar.

Ayrıca fazla detay vermemek üzere şahsi söz verdiğimiz iki projelerine daha tanık olduk. Birisi belki de çok yakında hepinizin duyacağı büyük bir proje. Vivid Image bu proje için Salih Memecan gibi yetenekli ve halkımızın beğenisini kazanmış kişilerle beraber çalışıyor ve belki de çok yakında bu projenin ne olduğunu duyurabileceğiz size. Şimdilik sadece bizden birileriyle ilgili olduğunu söyleyeyim, yeter :)

Ve son olarak, üzerinde çalıştıkları bir teknoloji var ki, eğer bir oyunda doğru olarak uygulanabilirse sadece ülkemizde değil, dünyadaki oyunculukta çığır açabilir. Bu teknolojinin ne olduğunu şu an söyleyemiyorum, ama bir tüyo olarak Black & White'daki mouse *sisteminin çok daha gelişmişi diyebilirim.* Veya daha açık olarak. Eğer bu teknoloji bir FRP oyununda, doğru olarak uygulanırsa, parmaklarınızla havaya şekiller çizerek büyü yapabileceğinizi veya kılıç sallayabileceğinizi söylesem?

Nokta. Ve sonrası...

Vivid Image ve Mevlüt Dinç , yirmi yıl geç kalmış bir adımı çok iddialı bir şekilde atıyor. Azimle, kararlılıkla ve yetenekle başarılamayacak hiçbir şey olmadığına inanan bu 6 kişilik ekip, belki de 2 yıl sonra 50-60 kişinin çalıştığı dünyanın en büyük oyun geliştirme merkezlerinden birisi olabilir. Bu grubu sizinle birlikte, çok yakından izleyeceğiz. Ve inanıyorum ki, Türkiye'deki oyun ve yazılım geliştirme sektörünün doğuşuna hep birlikte tanık olacağız.

Developer ◆ İki C Games
Projects ◆ Kara Büyü "Kod Adı: Sato Murat"
Release Date ◆ Belli Değil
Web Page ◆ Under Construction

Türkiye bilgisayar sektörünün üretken yönlerinden birinde, gençlerin en başarılı olduğu unsurlardan biri olan Flash animasyonları ile hazırlanmakta olan Kara Büyü "Kod Adı: Sato Murat", yavaş yavaş hareketlenmeye başlayan Türk oyun piyasasını biraz daha hareketlendirebilir. Oyun hakkında çok fazla bir bilgi yok henüz, ama şimdilik elimizdeki bilgilere göre oyun bittiğinde tamamen bedava olacak ve *Internet'ten indirilebilecek...*

Çok düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda bile çalışacak olan Kara Büyü (min. sistem olarak

Pentium 100 ve 16 mb RAM öngörülmüş) tamamen Macromedia Flash kullanılarak hazırlanıyor. Flash'ın olumsuz yönlerinden birisi olan ağır animasyonlarda en güçlü makinaların bile kasılmasını nasıl atlatacaklarını bilemiyorum. Ama ülkemizdeki Flash animatörlerinin dünya çapında başarılı olabilecek kadar iyi olduklarını bildiğimden, bu konuda pek fazla zorlanmayacaklarından eminim.

Özgün müzikleri, kendine has karakterleri ile Action-RPG türüne "Türk tipi" özellikler katacak olan Kara Büyü'nün tamamlanma tarihi ise henüz belli değil.



Developer ◆ **Cartoon Studios**
Projects ◆ Dedektif Fırtına 2 "Eşek Adası"
Release Date ◆ 2001 sonu
Web Page ◆ www.cartoon-onlines.com



Seslendirme çalışmalarındaki Cartoon ekibi oldukça neşeli görünüyor.





1996 Haziran ayında çıkardıkları Dedektif Fırtına ile büyük beğeni toplayan Cartoon Stüdyoları, 2002 yılına Dedektif Fırtına'nın ikinci oyununu yetiştirmeye çalışıyor. "Eşek Adası" ismini koydukları "Dedektif Fırtına 2", oynanış olarak ilk oyunla aynı paralelde gidiyor. Bir Point & Click adventure olan Dedektif Fırtına 2, Türkiye'ye özgü karakterleri ve daha gelişmiş grafikleri/müzikleri ile ilgi çekiyor. Cartoon Studios'un daha önceki oyunları olan Dedektif Fırtına 1 ve Gerçeğin Ötesinde'yi birçoğunuzun severek oynadığını tahmin ediyorum, özellikle de Türkçe adventure oyunlarına hasret kalanların.

Level : Dedektif Fırtına'yı 1996'da çıkarttınız. 2001 yılındayız ve Dedektif Fırtına 2'yi çıkarıyorsunuz. Bunca yıldan sonra neden böyle bir seçim yaptınız ?

Fehim Hadimoğlu : Aslında hepinizin bildiği gibi 1998'de ilk Türk film adventure'ı olan "Gerçeğin Ötesinde"yi piyasaya çıkarttık. Sonrasında ise iki değişik oyun projesi üzerinde yoğunlaştık. Bunlardan biri çoğu oyunseverin basından bildiği üzere "Eskimo Nuri" idi. Diğeri ise şimdilik gizli. Dedektif Fırtına 2'yi yapma fikri ise baştan beri vardı aklımızda.

Level : Peki bu ani kararın sebebini sorsam?

Nuray Hadimoğlu: DF 1 büyük bir hayran kitlesine sahipti. Özellikle Fan Club'ümüze üye olan yaklaşık 46.000 kişiden Dedektif Fırtına 2 için öylesine istek geliyordu ki planlarımızda değişiklik yaptık.

Level : Oyunun yapımına ne zaman başlandı ve şu anda ne aşamada?

Fehim H.: 1999 Ekim ayında senaryo oluşturmaya başladık. Tüm program algoritmaları da senaryo ile birlikte çıkarılmaya başlandı. Tüm alt yapının pişirilmesi ve program kodlarının istenilen düzeye uyarlanması 4 ay kadar zaman aldı. Grafikleme ve animasyonlar ise 6. ayda neredeyse tamamdı. Geçtiğimiz günlerde ise müzikleri tamamlandı ve seslendirme-dublaj kayıtlarına girdik.

Level : Peki oyunun ne kadarı bitti diyebiliriz?

Nuray H.: Aslında oyunumuz 4 bölümden ve toplam 4 CD'den oluşuyor. Yani her bölüm bir CD. Oyunun zorluk derecesi de her bölümde artarak sürüyor. Biz şu anda 4. bölümdeyiz. Çok bir şey kalmadı. Kasım ayına kadar oynanabilir bir demo hazırlamak istiyoruz.

Level : Yapım ekibiniz hakkında biraz bilgı verebilir misiniz?

Nuray H.: Programlama ve çizgi karakterlerin tiplemesi Fehim Hadimoğlu'na ait. Senaryo ve geri planların tasarımı bana ait. Müzik direktörümüz Selim Aysan, seslendirme yönetmenimiz Murat Serezli, Animasyon şefimiz Levent Bilgin. Ayrıca bu işe gönül vermiş, pek de genç olmayan geniş bir alt ekibimiz var. Yani yapım ekibimiz dublaj kadrosunu saymazsak 10-12 kişi arasında değişiyor. Onları da sayarsak 20 kişiyi geçmekteyiz.

Level : Oyun yapımına hevesli gençlere ne gibi tavsiyeleriniz olabilir?

Fehim H.: Öncelikle ya programcılık, ya da grafikerlik veya animasyon konusunda kendilerini en üst düzeye taşımalarını tavsiye ederim. En azından kurulacak ekiplerde bu özelliklere sahip arkadaşlar bulmalılar. Herşeyden önce de ekip içinde menfaat çatışması gibi bir problem olmamalı. Projeleri sağlam mantıksal ve ekonomik temellere oturmalı.Genelde teknik, kreatif ve parasal yönden ayağı yere basmayan projelerin başarı şansı olmadığını Level aracılığıyla söylemek isterim.

Level : Eşek Adasına dönelim. Neden adı "Eşek Adası"? Bunda biraz "Monkey" kokusu alıyorum :)

Nuray H.: Eşek Adası! Ya da namı değer Donkey Island! Aslında isim seçimimizin nedeni belli. Monkey Island .... Donkey Island ! Ama bu bir özenti ya da çalıntı isim anlamına



Dedektif Fırtına'daki bütün mekanlar 32Bit olarak çizilmiş.

gelmiyor. Bu biraz Monkey Island'ın Türk ve Dedektif versiyonu. Yani yapı olarak oyunun ne tür bir yapıya yakın olduğunu belirten ve espri düzeyini yansıtan bir seçim. Amacımız Lucas oyunu ile dalga geçmek değil, Lucas'la aşık atmak hiç değil. Burası Türkiye ve şartları da belli. Ama biz Cartoon Stüdyoları olarak yapmamız gerekenin en iyisini, olabilecek en zor şartlar altında yapmaya çalışıyoruz. Sıfır destek ve geniş kopya sektörü gölgesinde.

Level : Kopya sektörü demişken bu şartlarda şansınızı nasıl görüyorsunuz ? Oyununuzun satış rakamı ne olacak?

Fehim H.: Aslında biz hep bu sorunla yaşadık. Dedektif Fırtına'nın ilk satış rakamının 10 mislinden fazla kopya yakalattık. Bu sadece bizim ulaşabildiğimiz. Bir de ulaşamadığımız var ki hiç sormayın. Düşünün ki Türkiye'de ilk defa bir oyun yapılıyor ve sonuç böyle oluyor. Bizi üzen ise kullanıcının buna rağbet etmesi. Yeni oyunumuzun piyasa fiyatı ise, kutulu ve şifre kitapcıklı olduğu halde kopya fiyatını geçmeyecek. Gerçek oyunseverlerin, artık bu sefer Türk oyununda kopyaya rağbet etmeyerek, sektörün emekleme günlerinden çökmesine izin vermeyeceğini umuyoruz.

Level : Biraz da oyunun teknik özelliklerinin detayını alalım.

Nuray H.: Oyun tüm Win95, 98, ME, 2000 ve NT sistemlerde çalışmakta. Herhangi bir Setup, Install gerektirmeden direk CD'den oynanıyor. Böylece harddisklerde gereksiz kalabalık yaratmıyor ve sistem hataları ile karşılaşılmıyor. Karakterlerimiz ise son derece sıcak kanlı, Türkçe konuşan espriler yapan, çizgi animasyon tipler. Seslendirmeleri ise TV kanallarında ve tiyatrolarda yetişmiş profesyonel dublajcılar tarafından, kendi ses stüdyomuzda yapıldı. Müzikler için ise adventure oyun ruhunu çok iyi tanıyan ve yılların tanınmış aranjörü Selim Aysan seçildi. Aynı zamanda kendisi ile sürekli olarak ekibimizde yer alması konusunda anlaştık. Ayrıca çizgi animasyon ekibimizi de bu oyun için genişlettik.

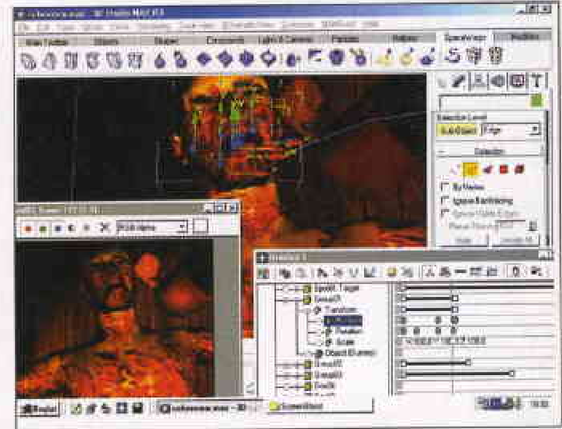
Level : Bundan sonraki hedefleriniz neler ?

Fehim H.: Dediğimiz gibi Türk oyunseverleri hasretle bekledikleri oyunlara kavuşturmak ve bayrağımızı yurt dışında gururla sallayabilmek. Yurt dışı kanalımızı sağlamlaştırdıktan sonra da, Türkiye'deki genç oyun yapım gruplarının elinden tutmak. Bizim zorla aştığımız yollardan onları daha kolay geçirip, tecrübelerimizle onları başarıya ulaştırmak.

Level : Zaman ayırdığınız için teşekkürler ve çalışmalarınızda başarılar dileriz.

Fehim/Nuray H.: Rica ederiz.

Developer ◆ **Sanatsal Resimler**
Projects ◆ Lanetin Hikayesi
Release Date ◆ 2002
Web Page ◆ http://lanetinhikayesi.sitemynet.com





Ülkemizde sessiz sedasız yapılan bir oyun da, Playstation'daki Silent Hill'e yakın bir tarzda hazırlanmakta olan Lanetin Hikayesi.

Lanetin Hikayesi, İdris Çelik adlı bir üniversite öğrencisi tarafından hazırlanıyor. 4 sene önce ilk bilgisayarını aldığında oyun yapma fikri aklına düşmüş. Daha sonra (2 sene önce) ilk kodları yazmaya başladı. Oyunu yaparken 3D Studio Max 3, Visual Basic ve Visual C++ kullanılmış.

Oyunun hikayesi PSOne korku oyunları Silent Hill ve Clock Tower benzeri ve oynanışı da oldukça benziyor. Tatile çıktıktan sonra esrarengiz bir kitap bulan ve geçirdikleri trafik kazasından sonra kaybolan Hakan'ın hikayesini işliyor.

Oyunun ana karakteri Hakan, belli bir mantık çerçevesinde kasabada geçiyor. Oyunun birden fazla sonu var, oyuncunun bilmeceyi çözme yöntemine gore ve zamanlamasına göre sonlar değişiyor. Bilmeceler de Silent Hill vb. oyunlarındaki bilmeceler gibi, çok kolaydan kafa zorlayıcı bilmecelere kadar değişiyor.

Oyunda birçok seçeneğiniz olacak. Mesela bir yerde sol kapı yerine sağdakinden geçerseniz, geri dönme şansınız olmayacak ve sonuca farklı bir yoldan ilerleyeceksiniz. Daha önceden almadığınız bir objeyi geri dönüp yeniden almanız mümkün olmayacak, onun eksikliğini başka şekilde telafi etmeniz gerekecek. Böylece oyunu bir kere bitirdiğinizde tamamını görmüş olmayacaksınız, tekrar oynayıp daha once görmediğiniz yerleri de görmek isteyeceksiniz.

Mekanların da hareketli olması ilginizi çekecektir sanırım. Gezdiğiniz bir odanın içinde kamera açıları değişerek sizi takip ediyor.

Oyunda kesinlikle sansür olmayacağını söylüyor İdris, büyük bir takım çalışması sonucu olan Silent Hill'le her ne kadar bir kişinin tek başına kadar uğraşarak hazırladığı bir oyun yetişemeyecek olsa da, o tür oyunlardaki gerilim ve korku hissini verebilmek için çok uğraşmış. İdris, oyunun dağıtımını üstlenebilecek bir sponsor arıyor.

Developer ◆ 3TE Games
Projects ◆ Pusu
Release Date ◆ 2002 ortası
Web Page ◆ www.3tegames.com



Bize soracak olursanız Hakan ve Cem'in iyi bir tatile ihtiyaçları olacak.

Pusu. Bu isim bir süredir fısıltı halinde kulaktan kulağa dolaşıyor. Ama nedir bu oyun? Türkiye'de ilk adımlarını atmaya başlayan oyun yapımcılığı sektöründeki yeri nedir? Ve arkasında kimler var?

Pusu'nun arkasındaki beyin takımı iki kişi: Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel adlı iki kafadar. 8 yıl önce başlamış programcılık hayatları. Lise zamanlarında okullarındaki 286 ve 386 PC'lerle Pascal'da ufak programlar yazarak. Yazdıkları bu programlar sayesinde kendilerini geliştirmişler ve 1996 yılında bir oyun yapma fikri akıllarına düşmüş. Command & Conquer'i çok sevdiklerinden, Real-Time Strateji türünde bir oyun yapmaya karar vermişler. Oyun yapımının kapsamlı ve zor bir iş olduğunu bildiklerinden, kendileri gibi C&C fanatiği olan birkaç arkadaşlarını da yanlarına alarak hayallerindeki oyunu yapmak için çalışmaya başlamışlar. Kod adı Alexis olan ilk projeleri böyle doğdu. Oyun yapımı konusundaki acemiliklerini atana kadar deneme-yanılma yöntemiyle programlamayı yaptılar ve kendilerini geliştirdiler. Yeterli tecrübeye ulaştıktan sonra Alexis'i C dilinde yazmaya başladılar ve proje hızlandı.

Yaklaşık 1 sene herkes çanla başla çalıştıktan sonra, grupta sorunlar çıkmaya başladı ve bir süre sonra Alexis projesi rafa kaldırıldı.

Ve 2000 yılına gelindiğinde, iki kafadar küllenen oyun yapımı fikrini hızlı bir şekilde yeniden hayata geçirdiler. Ama Alexis kaldırıldığı rafta tozlanadursun, bu sefer daha zor bir türde, First Person Shooter türünde bir oyun yapmak için kolları sıvadılar. Pusu böyle doğdu. Aslında Pusu'ya sadece FPS demek haksızlık olur. Tamamen "öldür-ilerle" tekniği oyunda işlemeyecek. Karşılaşacağınız her türlü durumun birden fazla çözümü olabilecek. Pusu'nun bazı bölümlerinde tamamen action tarzı bir oynanış hakimken, bazılarında da adventure havası olacak. Oyunun türünü piyasadaki benzer bir oyunla karşılaştırmasını istediğimizde Hakan, "Half Life'daki aksiyonun, Deus Ex'in esnekliği ile birleştirildiğini düşünün" diyor gülümseyerek...



Pusu'nun son teknoloji demosunda eğri yüzeyler başarıyla kullanılmış. (Resimdeki borulara dikkat edin.)



Bizden biri...

Oyunun hikayesi 2003 yılında başlayıp, 2009 yılına kadar açılarak ilerliyor. Kosova'da görevli olarak bulunan Üsteğmen Fatih, acı bir haberle sarsılır: Çanakkale'deki anne ve babası bombalı bir saldırıda hayatını kaybetmiştir. Kendini toparlayamadan Türkiye'ye gelir ve bu anlamsız saldırının arkasındaki sır perdesini araştırmaya koyulur.

Pusu'da kesinlikle gerçekçi olarak nitelendirebileceğimiz bir oyun olacak. Olayların yakın gelecekte geçiyor olması, az da olsa kurgusal malzeme kullanımını sağlayabilirmiş, ama 3TE Games oyunun tamamen gerçekçi olması için özen gösteriyor. Hatta oyunda kullanacağımız silahlar bile, şu an dünyada bulunan ve önümüzdeki yıllarda piyasaya çıkartılması planlanan, tamamen gerçek silahlar.

Fatih'in hareketleri de gerçek bir insandan bekleyeceğimiz şekilde, ve belki de ilk defa bir oyunda yönettiğimiz karakterin o an hissettiği duygular oyunun oynanışını etkileyecek. Korku, endişe ve heyecan gibi insan davranışlarını etkileyen durumlar, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, Fatih'i etkileyecek. Örneğin, heyecanlandığında elleri titrediğinden nişan alması güçleşecek. Veya çok korktuğunda kontrolünü kaybedip elindeki silahı düşürebilecek. Aynı şekilde, aldığı fiziksel hasarlar da oynanışı etkileyecek. Sağ kolundan aldığı bir kurşun yarası, sağ eliyle silah kullanmasını engellerken, bacağından vurulduğunda engellerin üzerinden atlayamayacak.

Pusu'da tek kişilik senaryoya çok büyük özen gösteriyor Cem ve Hakan. Oyunun hikaye akışı çok sağlam olacağından, lineer olacak. Yani düz bir yolda ilerleyecek ve tek bir sona sahip olacak. Ama oyun içinde oyuncunun verdiği kararlar, veya bir durumu/bulmacayı nasıl çözdüğüne bağlı olarak bir sonraki bölüm farklı olacak. Cem, Pusu'nun baştan sonra 20 bölüm olacağını söylüyor. Ama oyunda verdiğiniz kararlara göre senaryo ve bölümler dallanarak ilerlediğinde oyun esas olarak 30-35 bölümden oluşacak. Mesela, bölümlerden birinde mafyanın adamlarını gizlendikleri yerde kıstırdınız. Adamların kaçış yollarını önceden tahmin edebilirseniz, mesela kapının önündeki arabanın lastiklerine iki kurşun sıkıp kullanılmaz hale getirirseniz, adamların işini hemen oracıkta bitirebileceksiniz. Ama bu detayı akıl edemez de adamların arabaya binmesini engelleyemezseniz, bir sonraki bölüme geçmeden önce araya araba takip sahnesi girecek. Pusu'yu bir kere bitirdiğinizde yeniden oynamak isteyeceksiniz gibi görünüyor.

İnsanlar ve çevre

Oyun tamamen dünyada, büyük ölçüde de Türkiye'de geçiyor. Oyunun geçtiği bütün mekanlar, gerçekte karşılaşabileceğiniz yerler. Karanlık işlerin döndüğü depolar, sokaklar, binalar. Etrafta karşılaştığınız herkes düşman olmayacak. İnsanlarla konuşarak bilgi toplayabileceksiniz. Ayrıca, oyunda ilerlemek için her zaman en doğru yol tetiğe mümkün olduğunca







Işıklandırma ve hasarlı yüzeyler ikinci teknoloji demosunda görülen yeniliklerden.

hızlı basmak olmayacak. Saklanarak, sessizce ilerleyip gizlenerek ve etrafta bulduğunuz çeşitli eşyaları kendi yararınıza kullanarak ilerleyeceksiniz. Ve silahlar konuşmaya başladığında, etraftaki insanlar gerçekte nasıl davranmalarını bekliyorsanız öyle hareket edecekler. Şehir içinde ateş edildiğinde masum insanlar korunmak için sağa sola kaçışırken, yakınlardaki polisler olay yerine gelip işlerin biraz daha arap saçına dönmesine neden olacaklar.

Oyunda kullanılan grafik motoru tamamen 3TE Games'e ait olan 3TE Game Engine. Quake 3 teknolojisinin yapabildiği hemen her şey yapabilen bu grafik motoru sayesinde parlamalar, hacimsel sis, yansımalar, su ve çeşitli doku efektleri, saydam ve hareketli yüzeyler (suyun ve bayrağın rüzgarda dalgalanması gibi) çeşitli karmaşık görsel efektleri kolaylıkla oyuna ekleyebileceklerini söylüyorlar. Son teknoloji demosunda (bu sayfalardaki ekran görüntülerinde sizin de görebileceğiniz) yuvarlak yüzeylerin oyuna ne kadar başarılı olarak eklendiğini gördük. Borular, masaların kenarları vs. bazı oyunlarda olduğu gibi kalıp gibi ve köşeli değil. Ayrıca, su yansıması da oyuna eklenecek. Şimdilik demodaki yansımanın feyk olduğunu söyledi Cem, ama oyun tamamlandığında güçsüz bilgisayarlarda da çalışabilmesi için üç tür detay seviyesi olacağını anlatırken suyu örnek verdi: Eski sistemler için yansımasız, hareketsiz su; orta düzey sistemler için hareketli ve feyk yansımalı su; power-sistemler için gerçek yansımalı ve fizik kurallarına göre hareket eden su olacak.

Bu arada, birçok insanın yanlış bildiği bir noktayı düzeltmek istiyorum. Pusu'nun bölümleri, kullanımı kolay olduğundan GTKRadiant ile tasarlanıyor. Bunu sitelerinden duyurduklarında birçok insanın Pusu'nun Quake 3 grafik motoru ile yapıldığını sandıklarını söylüyor Cem. Hayır, bu yanlış. Bölüm tasarımı, dünya üzerinde birçok haritacının kullandığı GTKRadiant ile yapılıyor, ama grafik motoru tamamen 3TE'ye ait. Oyundaki karakterlerin modellemelerinde ise Milkshake programı kullanılıyor.

Son söz ve yeni bir başlangıç

Pusu, kendinden uzun süredir bahsettiren Türkiye'nin ilk ciddi aksiyon oyunu. Ama her projede olduğu gibi Pusu'nun da parasal olarak desteğe ihtiyacı vardı. Yapımına devam etmek için Cem ve Hakan ciddi bir sponsor arayışındaydılar. Ve bulacaklarına da çok inanıyorlardı. Tam ben bu yazıyı bitirdiğim sırada Cem'den beklediğim mutlu haber geldi. Aradıkları sponsoru bulduklarını söyledi (Medyavizyon'un sahiplerinden Aslı Oflaz) ve şakayla karışık beni en yakın zamanda tutacakları yeni ofislerine davet etti. Bunu söylerken ne kadar mutlu olduğunu bilmek için yüzünü görmeme gerek kalmamıştı. Sponsor buldukları anda aralarında müzik ve ses sanatçısı, karakter modelleme, animasyon ve grafik sanatçısı olmak üzere 3TE Games'in çalışan sayısını altıya çıkartacaklarını daha önceki buluşmamızda söylemişti Cem ve Hakan. Bundan sonraki planlarının bir ofis tutup, donanım ve yazılımları da yeni ekiple birlikte tamamlayıp artık kendilerini full-time Pusu'nun geliştirilip bitirilmesine adayacaklarını söyledi. Kendilerine olan inançları öylesine sağlam ki, beni de Pusu'nun gerçekten başaracağına inandırdılar. Sanıyorum ülkemizdeki saçmalıklar bu iki azimli genç insanın önünü kesmeyi asla başaramayacak. Ve Türkiye'de yeni bir dönem başlayacak...



Developer ◆ **Vatoz Entertainment**
Projects ◆ The Lords of Cameron, Magic Towers, Encyclopedia
Release Date ◆ Belli değil
Web Page ◆ http://deep.at/vatoz



Çok uzun yıllar önce...
Or yaşama tanık olduktan kısa bir süre sonra iki kavramla tanıştı: İyi ve kötü.
Bu kavramlar onu sonsuza dek sürecek olan bir mücadelenin içine sokacak olan kavramlardı.
Zalim Tanrılar Medusa'ya hayat verdi. Karanlığın tohumları yeşermeye başladı. Ve bir gün.
Yaşayanların acı çığlıkları yükseldi gökyüzüne. Sonra kuru bir sessizlik çöktü cansız bedenlere.
Ama hayat bu kadar basit olmamalıydı. Umut ışığını yakalayanlar inandılar. Yaşayanları umursadılar ve bir şans tanıdılar geleceklerine. Ve sonra yeniden doğuş başladı... Yeniden..

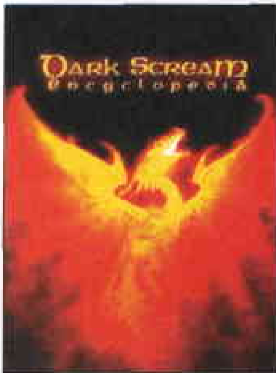
Vatoz Entertainment, 6 kişiden oluşan ve ciddi bir projeye imza atmak üzere olan bir başka Türk oyun yapım firması. 2 yıldır üzerinde çalıştıkları Dark Scream, oynanış olarak Heretic 2'nin büyü ve dövüş sisteminin daha gelişmişini sunacak. Vatoz Ent., 6 ana elemandan oluşuyor. Üç Türk (Nadir AKINCI - programlama, ana tasarım, Emre Gürsoy - 2D Artwork, tasarım, programlama, Temuçin Argün – animator, web dizayn) ve üç yabancıdan oluşuyor (Piotr Maciej – Polonya; C++ programcısı, Xander Dezentje – Hollanda; 3D model ve animasyon, Bobby Bishop – Amerika; 3D model ve animasyon)

Dark Scream'in, Heretic 2'nin aksiyon/FRP karışımını daha iyi gerçekleştireceğini iddia eden Nadir, kullandıkları grafik motoru olan Darksider'ın Quake 2'den daha gelişmiş bir grafik motoru olduğunu söylüyor.

"Paralelo Computer adında bir şirketin hazırlamaya devam ettiği Fly3D (www.fly3d.com.br)

grafik motoru üzerinde çalışmaktayız. Motora çok fazla yenilik ekledik bu yüzden motora Fly3D

demek pek doğru olmaz, biz ona Darksider adını verdik. Grafik ve ışık kullanımı olarak Unreal motoruna benzeyen Darksider, Unreal motorundan çok daha genişletilebilir. "



Heretic

Dark Scream'de Heretic 2 tarzı bir 3rd person action oyunundan beklenen çeşitli kılıç ve sopa komboları, rakip saldırısını bloke etme, rakibin dibinde iken karnına kılıç saplama gibi birçok hareket olacak. Bölümlerin çoğu çok büyük tapınaklarda ve ormanlarda geçiyor. Ayrıca içinde yaşayan insanları ve



bütün detaylarıyla şehirler ve köyler de olacak.

Vatoz, oyundaki RPG öğesini, yüksek aksiyon derecesini ortalamaya indirmeyecek seviyede tutmayı tercih ediyor. "RPG olarak çok fazla detaya girmememiz gerektiğini düşünüyoruz; çünkü Rpg çok geniş bır kavram. Oyunumuzda Action, Adventure, Beat Em Up kalıpları da olunca detaylara pek inilemeyecek. ama çok fazla sayıda büyü olacak. Experience kazanınca yeni silah kullanma, yeni hareketler öğrenme olacak" diyor Nadir.

Dark Scream hazır olduğunda, onunla birlikte gelecek iki projeleri daha var Vatoz Ent.'ın. Magic Towers ve Encyclopedia. Magic Towers genel olarak, Dark Scream ve Vatoz Ent.'ın ondan sonra çıkarttığı yeni oyunlarda kullanabileceğiniz yeni büyüler hazırlayabildiğiniz bir program. Bu konuda bakın Nadir ne diyor.

" Magic Towers Dark Scream'ın her versiyonuyla farklı bir şifreyle ve kurallarla karşınıza çıkacak. Bu dijital bir büyü kitabı. Bu program sayesinde oyuncular büyü yapmayı öğrenecekler. Burada öğrendiklerini kitabın başka bir sayfasında birleştirip kendi combolarını yaratabilecekler. Ayrıca Online olarak diğer oyuncuların büyülerini de çekebilecekler. Bu yazılım Dark Scream için büyü yapmanızı sağlayacak. Büyüleri Exp, Str, Char gibi özelliklerinizin yüzdesine göre yapabileceksiniz. Encyclopedia ise Dark Scream'deki yaratıkların, büyülerin, mekanların gizemlerini açıklıyor ve size yol gösteriyor. Adı üstünde: Ansiklopedi :)"

Büyü Kulesi

Tabii Dark Scream sadece "The Lords of Cameron"la kısıtlı kalmayacak. Oyun tutuldukça yeni bir Magic Tower ve yepyeni büyülerle karşınızda olacak. Büyü ve silah kullanımı aynı anda olabilecek. Ve oyunu her bitirdiğinizde, Magic Towers'da yeni ve daha güçlü büyülerin açılmasını sağlayacaksınız. Böylece oyunun yeniden oynanabilirliği artacak. Bu bazen gizli bir bölüm'ün açılmasını bile sağlayabilecek.

Nadir'in özellikle dikkat çekmek istediği bir teknik detay var: Oyunlarının ikinci demosunda da kullanmayı düşündükleri hacimsel sis (volumetric fog). Şu an sis kullandıklarında







oyunun performansının %50 oranında düştüğünü söylüyor Nadir ama neden sis kullanmanın bu kadar önemli olduğunu da açıklıyor:

" Birçok oyunda volumetric fog performansı çok düşürdüğünden kullanmaktan kaçınıldı. Ya view distance uzaktan sis gibi görüldü, ya da 2d sis kullanıldı. Halbuki hacimsel sis iyi kullanıldığında bir oyunun çok daha estetik görünmesini sağlar. Örneğin bir zindandasınız ve ateş yanıyor. Ateşler oyunlarda her zaman 2D iki tane shader'ın birbirini kesmesiyle oluşturulur (hani şu içiçe geçmiş iki karton olayı). Ateşin üzerinde de başka iki tane kesişmiş shader koydunuz (duman texture'u olsun). Uzaktan fena görünmüyor ama yanına gidince rezaleti farkedersiniz (volfog'suz). Ama odada bir de Volfog olduğunu düşünün; volfog, oradaki ateşi ve üzerindeki dumanın detaylarını saklayacak ve oyunun tadını kaçırmayacaktır."

Dark Scream piyasaya çıkmaya hazır olduğunda iki versiyonu olacak: Bir Türkçe ve bir İngilizce versiyonu. Bu da demek oluyor ki Vatoz Ent. Oyunu hazırladıktan sonra kendilerine bir yayıncı bulmak zorunda. Bu konuda bir girişimleri olup olmadığını sorduğumda "Henüz yok" diyor Nadir. "Ama Fly3D'nin yapımcısı olan firma bizi kanatları altına almayı teklif etti. Henüz bunu kabul etmeyi düşünmüyoruz. Biz onlardan sadece Source Code kullanımı konusunda lisans almak istiyoruz".

Oyun bittiğinde ilk once Türkiye'de mi satışa sunacaklarını sorduğumuzda "Eğer Türkiye isterse ve korsanlık yapılmazsa neden olmasın ki? Bu arada oyun asla orijinal CD'siz çalıştıramayacak. Piotr korsan kopyaları engellemek için çok iyi bir çözüm buldu. Ama bu çözümün ne olduğunu şimdilik söylemek istemiyorum" diyor.

Peki ne zaman bitecek Dark Scream? Bir tarih verebilir misin?

"Maalesef önümüzde Öss var ve kısa zamanda bir mucize olup yurtdışında bir sponsor bulmamız gerekli. Bizler için (Türkiye'deki Vatoz çalışanları) Lise 3'e gitmek tamamen vakit kaybı olacak, bu yüzden başka bir ülkede bu konu üzerine Lise 3 seviyesinde eğitim almamızın doğru olacağını düşünüyorum. Bizim için ÖSS oyuna ara anlamına geliyor. Bu da bizim en büyük kabusumuz.

Sonuç olacak herşeye karşı hazırlıklı olmak gerektiğine inanmaktayız, bu engelleri de aşabiliriz."

Veee Action!

Büyük ihtimalle siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Dark Scream'in ilk demosu çıkmış olacak. Oyunun yapay zekası henüz hazır olmadığından bu ilk demo teknoloji demosu olacak. Ve aynı zamanlarda da Magic Towers ve Encyclopedia da download'a açılmış olacak. Eğer bir sorun olmazsa Dark Scream'in ilk demosunu önümüzdeki ay CD'mizde bulabilirsiniz.

Nadir'e son bir soru soruyoruz "Karakterler de olacak mı demoda? Yoksa sadece tech demo mu olacak?"

"Tech demo olacak (ama oyundaki en gizemli ve büyük kalelerden biri olan Cameron Castle içinde savaşacaksınız). Aslına bakarsanız bu 2. demomu. İlk demo tamamiyle bir Tech Demo idi (basit bir kale, o kadar). Bu demoda silah olarak sadece fireball olacak. Ama mekanların sizi oldukça şaşırtacağını düşünmekteyiz."

Gördüğünüz gibi, Vatoz Entertainment da ülkemizde sessizce ilerlemesini sürdüren oyun yapımcılarından. Eğer kafalarındaki projeleri zamanında ve düşündükleri şekilde gerçekleştirebilirlerse başarılı olacaklarına inanıyorum.





Developer ◆ **Tolga Karanlıkoğlu**
Projects ◆ Bir Zamanlar İstanbul
Release Date ◆ 2002 başı (Kesin Değil)
Web Page ◆ Under Construction



Tolga, Bir Zamanlar İstanbul'u 2002'ye yetiştirmeye çalışıyor.

Doğu Akdeniz Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü son sınıf öğrencisi... 1980 İzmir doğumlu.

Bu oyun fikri ilk olarak grafiksiz MUD FRP'leri oynarken aklına gelmiş: Doğu Akdeniz serverlarında bulunan Anatolian MUD. Ayrıca devasa multiplayer oyun Meridian'dan ve özelikle de Diablo'dan esinlenmiş.

1987'den beri bilgisayar kullanan Tolga, ilk programlarını 1989'dan itibaren PC'lerde BASIC diliyle yapmaya başladı. Daha sonra Pascal öğrendi. Programcılığını geliştirdikçe kendi oyunu da zihninde şekillenmiş. İlk oyun denemesini 1997'de üniversiteli arkadaşlarıyla birlikte yapmış; Mısır Piramitlerinde geçen bu oyunun eskiz çalışmaları ve alt yapısı bittikten sonra, grupta kopmalar olmuş ve bu proje de öylece kalmış.

Şu anda programcılık ve grafik alanında kendisi çalışıyor. Üzerinde çalıştığı oyun Bir Zamanlar İstanbul (BZİ). Bu bir Massive Multiplayer FPS olacak. Devasa bir haritada, 3rd Person görüş açısıyla oynanan BZİ'da yaklaşık 6000 quest olacak. Oyunu tür olarak tam olarak bir kategoriye sokulamıyor, genel olarak FRP çizgisini takip etse de tür olarak birçok kategorinin karışımı. Aksiyon ve savaş sahneleri, karakterinizin skill ve yeteneklerine göre aksiyon, hatta dövüş oyunlarına benzeyecek.

Bir Zamanlar İstanbul

Oyun İstanbul'da geçecek ve şehir oyuncuların dışında NPC'lerle dolu olacak. Kendi yaşamlarını sürdüren NPC'ler, çok gerçekçi davranacak (yağmurda malları içeri kaçıran dükkan sahipleri gibi vs.) Bu insanlarla iletişim çok kolay olacak ve hemen herkesle konuşabileceksiniz.

Oyun DM (devasa multiplayer) olunca hızlı server'lara ihtiyaç duyulacak. Şu an aktif bir server yok. Tolga Türkiye'de iki, Almanya'da iki olmak üzere dört server açmayı düşünüyor. Oyunun veri iletişim kodunu çok iyi yazdığından, ne kadar çok kişi aynı anda oynarsa oynasın, bağlantı hızının sorun olmayacağına inanıyor.

Şu an oyunun Quest'lerinden 5000 tanesi hazır. Quest'ler genel olarak adam öldürme, kaçırma,takip etme, haraç alma, koruma (eskortluk), hırsızlık (Galata kulesi benzeri bir yerden Kuzey Yıldızı adlı taşı çalma) vs. gibi farklı ve hemen sıkmayacak cinsten. Tolga oyunu bitirmenin çok zor, hatta imkansız olacağını söylüyor ve ekliyor: "Oyunu ilk bitireni 1.000.000 dolarlık bir ödül bekliyor". Bunun nasıl bir vaat olduğunu farkedip etmediğini sorduğumuzda ise oyunun satışından elde edilecek gelirin, bu rakamı fazlasıyla karşılayacağına inandığını söylüyor.

BZİ iki farklı versiyon olarak çıkacak piyasaya. Bir orijinal box, bir de kutuda minimal versiyonu (küçük bir açıklama kitapçığı ve oyun CD'si) şeklinde iki versiyonu olacak. Box versiyonu orijinal oyunlarla aynı fiyata sahip olacak, ama minimum versiyonu kopya oyunlar ile neredeyse aynı fiyatta olacak.



Tolga, oyunda puzzle ve action arasındaki dengeyi tutturmaya çalışıyor. Yeni oyuncuları sıkmamak için birçok yardımcı sistem olacak. Mesela 4. quest'te şehirdeki askerlerden kaçarken eğer siz akıl ederseniz, manavın kasasını yıkarak askerleri engelleyebilirsiniz. Ama onu göremeyecekler için manavın neresine vurmanız gerektiği yeşil bir okla gösterilecek. Kaçmanız gereken yerleri göremezseniz de kırmızı bir ok size gösteriyor.

Karakterler ve Skill'ler

BZİ'de 8 çeşit karakter sınıfı olacak. Ninja, vampir, akıncı (raider), paladin (şövalye), magician (sihirbaz) ve hırsız var. Samuray ve barbarı ise oyuna eklemesi kesinleşmişBir 9. karakter olarak Amazon'u düşünüyor ama henüz kesin kararını vermemiş.

Oyunda her karakterde ortak olan 15 skill var, ama her karakter bütün skill'leri kullanamayacak. 15 skill'in 3 veya 4'ünde %100'lara gelinebilir, veya hepsinde ilerleyip %30-%40 civarında ortalama bir karakteriniz olabilecek. Skilleri yükseltmek için haritanın çeşitli yerlerine dağılmış öğretmenleri bulmanız gerekecek.

Pet Shop'lardan yeteneklerinize göre yanınıza hayvan alabiliyorsunuz. Başta kedi yavrusu ile başlayıp, köpek, kartal, kurt ve hatta kaplan bile alabileceksiniz. Dövüşlerde bu hayvanlar size yardımcı olacak.

Tolga Eylül ayı içinde Bir Zamanlar İstanbul'un ilk betasını piyasaya sürmeyi tasarlıyor. Oyunun %75'inin bittiğini söylüyor. Şu an önündeki tek engel dağıtım ve yasal işlerle uğraşacak bir sponsor bulmak.



Developer ◆ **TurkOp**
Projects ◆ Fatih'in Fedaisi, Eski Türk Savaşları (E.T.S.)
Release Date ◆ Belli Değil
Web Page ◆ www.turkop.net





Vedat Meydaneri, 4 yıldır oyun yapımı ile ilgileniyor. Ve oyun yapmaya onu teşvik eden Level'da yıllar önce okuduğu Blood adlı oyunun incelemesi olmuş. 2 yıl öncekurduğu TurkOp ismi altında ufak tefek test oyunlar yapmış. Ama bunların hiçbiri henüz görücüye çıkmamış. Kendini C++ ve 3D Studio Max konusunda geliştirmiş. Ve TurkOp'un şu an üzerinde çalıştığı iki proje var: Fatih'in Fedaisi (kesin isim bu değil) ve Eski Türk Savaşları (E.T.S.)

Fatih'in Fedaisi Osmanlı zamanında geçen bir FPS olacak. Oyunun konsepti henüz tamamlanma aşamasında olduğundan pek fazla bilgi alamıyoruz. Oyunun grafik motoru için Crystal Space Engine adlı Linux, Windows ve Mac üzerinde çalışabilen, Direct3D, Software Render ve Open_GL destekleyen bir grafik motoru kullanıyor Vedat. Oyunun haritalar Worldcraft'ta, modeler ise 3D Studio Max ile hazırlayan Vedat, Fatih'in Kalesi'nin şu anki çalışma hızıyla 2-3 sene içinde hazır olacağını söylüyor.

Fatih'in Kalesi multiplay olarak 3-4 farklı biçimde oynanabilecek. Henüz çok yeni olduğundan yanıltıcı olmamak için çok fazla detaylı bilgi vermek istemiyor.

Eski Türk Savaşları ise bir Real Time Strateji olacak. (Bilmem kelime oyununu anladınız mı? R.T.S .... E.T.S...). Oyun tamamen multiplay için yazılıyor, o yüzden yapay zeka olmayacak. E.T.S'nin şu an itibariyle harita editörü ve RTS.'ler için çok önemli olan yol bulma rutinleri hazır. Çok yakında bir test sürümünü hazırlamış olacağını söylüyor Vedat ve test sürümünün Internet'ten dağıtacağını da ekliyor. Tek başına çalıştığı için Eski Türk Savaşlarının da 1 ila 2 yıl içinde hazır olacağını söylüyor.

Neden tek başına çalışmayı tercih ettiğini sorduğumuzda "Şimdi grup olmanın zor olduğunu öğrendim. Grup çalışmasıyla çok güzel şeyler yapıyorduk ama grup dağıldı, o yüzden tek basima devam ediyorum. Kardeşim de bana yardımcı oluyor. Yavaş ama emin adımlarla ilerliyoruz"

Yani bir grup kurmayı düşünmüyor musun? "Elbette düşünürüm ama Internet üzerinden herşey yürümüyor. Belki gelecekte yakın çevremden insanlarla bir araya gelirsem, TurkOp daha da büyüyecek"

Umuyorum herşey istediği gibi yürür ve oyunları beklediği kalitede, tahmin ettiği zamanda tamamlayabilir Vedat. Ama şunu da unutmamak lazım: Oyun yapımı bir bütün halinde çalışan bir takım işidir.

Developer ◆ **3D Turk**
Projects ◆ ProjeX
Release Date ◆ Belli Değil
Web Page ◆ www.3dturk.gen.tr



ProjeX veya 3D Türk grubu hakkındaki bilgiler son anda elimize geçti. Şu an için ilk denediğimiz ProjeX motorunun kodunu 4 ay gibi bir sürede 3D Türk çalışanları kendileri yazmış. 3D Türk 3 kişiden oluşuyor: Öztan Harmancı (programlama), Mehmet Akdeniz ve Erhan Güven (harita ve model dizaynı). Şu an için grafik motorunda ışıklandırma hesapları, geometri düzeltme ve görünebilirlik hesapları gibi ön işleme aletlerini henüz kullanmamışlar, ama onları da kendileri yazıyorlar. Bu grafik işleme aletlerini 4 aylık sürenin ilk 2 ayında hazırlamışlar ve 2 ayı da grafik motorunun üzerinde çalışarak geliştirmişler.

Grafik motorunun şu anki teknik özellikleri (anlayanlar için :)

-WorldCraft 3.3 MAP dosyalarını okuma ve CSG uygulama
-Önceden hesaplanmis ışıkk haritaları
-MD2 desteği (silahlar ve modeller icin)
-Oyuncu fiziği
-Dinamik geometri (kapılar, asansörler vs.)

Eğer şu an oyunun sitesinden versiyon 0.11 teknoloji demosunu indirirseniz, ve Windows 2000 kullanıcısı iseniz, sadece Yükle seçeneğinin altındaki küçük bölümleri görebilirsiniz.

ProjeX henüz ilk aşamalarında olduğu için silah modelleri Action Half Life'dan, kaplamalar ise Half Life ve Counter Strike'dan alınmış. Proje ilerledikçe kendi kaplama ve silah modellerine geçecekler. Bu oyun hakkında daha detaylı bilgiler elimize geçtikçe sizlere ileteceğiz.



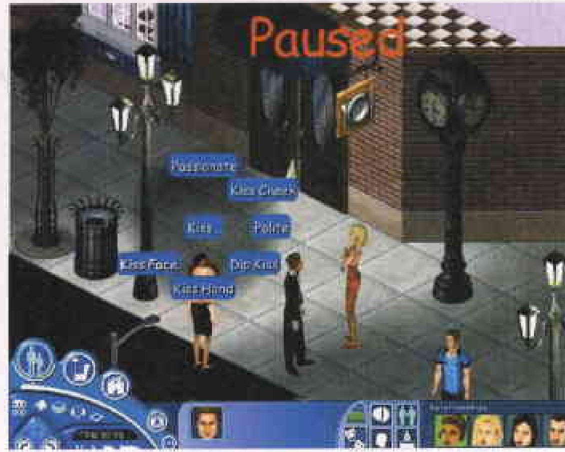
Ve işte geldik son söze. Bu yazı bir son değil, geç kalınmış bir başlangıç sadece. Şimdiye kadar sadece tüketim yaptığımız bir dalda, üretime geçişin başlangıç hikayesini verdik sizlere. Bundan sonrası büyük oranda bu sayfalarda adı geçen insanlara, adı geçmeyen ama içinde biraz olsun kıpırdanma hisseden insanlarda. Ama büyük oranda da sizde ve bizde. Biz Türkiye'deki olumlu her gelişmeye gücümüz yettiğince destek oluyoruz, olacağız da. Bu oyunlar gün ışığına çıkmaya başlayacak. O zaman da siz destek verin ve kopyaya hayır deyin. Ne kadar kısa zamanda, ne kadar çok şeyin değiştiğine inanamayacaksınız.

yeni nesil 'sim'ler

Artık yaratıcı gücünüzü tüm dünyaya sergileyebilirsiniz; sizin kurduğunuz şehirlerde başkaları dolaşabilir veya sizin yarattığınız karakterler başkalarıyla tanışabilir.







İlk buluşmada fazla abartmayın...

Düşünüyorum da Will Wright gibi adamlar oyun dünyasına gerçekten çok az geliyor. Eminim SimCity ve The Sims'in yaratıcısı Will Wright'a biraz farklı bakılıyordur bu camiada. Çünkü onun oyunları 'öldürme' üzerine değil; onun oyunlarında 'ölmek' diye bir şey yok. O her zaman oyunlarında yaratırken eğlenmeyi, eğlenirken öğrenmeyi ve öğrenirken sosyalleşmeyi amaçlamış. Sil baştan bir şehir kurmak, onu geliştirmek ve onun sorunlarıyla ilgilenmek kesinlikle yaratıcılık gerektiren olaylar. Muhtemelen bir şehrin veya bir ailenin nasıl kurulduğunu öğrenmek çoğunuza "ben büyüyünce mimar olacağım (tabii sonra vazgeçmişsinizdir)" veya "ben kesinlikle evlenmeyeceğim" dedirtmiştir. Ve sosyalleşmek çünkü diğer oyunlarda olduğu gibi sadece bilgisayarla bireysel paylaşımlara girmiyor, içinde sosyal aktivitelerin barındığı şehirler veya o sosyal aktiviteleri bizzat uygulayan aileler kuruyor ve tüm bunları Internet üzerinden 'gerçek' insanlarla paylaşabiliyorsunuz.

Evet, Internet gerçekten Sim oyunlarının önünü açmış durumda. Sim aleminde online değiş tokuşlar yapmak zaten mümkündü, pek yakında online arkadaşlıklar kurmak da mümkün olacak. Peki tüm bu Sim furyası nereden çıktı? Tabii ki insanın yaratma dürtüsünden ve gerçek hayatta yapamadığı şeyleri simüle etme tutkusundan. Şüphesiz Sim olayının bu kadar tutmasındaki en büyük etkenlerden biri oyunların içerdiği esneklik ve modülerlik. Sim oyunlarında hayata dair o kadar çok parametre var ki bazen sanalı gerçeğe tercih edebiliyorsunuz. Ayrıca oyunlar kendi aralarında çok yoğun bir alışveriş içinde, bu da hepsinin Sim evreni altında toplanmasını kolaylaştırıyor.

Her şey iyi, güzel ama özellikle The Sims'in, insan mutluluğunun sadece paraya endeksli olduğunu vurgulaması beni rahatsız ediyor. Açıkçası oyunun amacının sadece bir jakuzi alabilecek gelir seviyesine ulaşmak olduğunu bilmek hoşuma gitmiyor. Belki gerçek hayat daha zor ama en azından amaçların daha renkli olduğunu düşünüyorum. Yeni gelecek olan Simler bu durumu biraz değiştirecek gibi. Neyse, şimdi karşınızda yeni Simler!

The Sims: Hot Date

Artık sıra ince işlerde...

Simlerinizi evlerine yerleştirdiniz, hatta yerleştirmekle kalmayıp evlerini bir güzel döşediniz (hem de jakuzisine kadar!), onlara iş buldunuz, kişisel bakımlarıyla ilgilendiniz, yani kısacası onlar için saçınızı süpürge ettiniz. Daha ne mi yapacaksınız? Yapacağınız tek bir şey kaldı, o da onları evermek! Düşünün bir kere, adamlar bütün gün evde yiyip seriyorlar ve artık haliyle azgınlıktan duvarlara tırmanacak kıvama geldiler (halk arasında bu duruma 'arpası fazla gelmek' de denir). Yavaş yavaş Simlerinizi dışarı çıkarmalı ve onları yeni insanlarla tanıştırmalısınız. Belki de hayırlı bir kısmet çıkar karşılarına, bu işler belli mi olur?

Fanteziler gerçek oluyor...

Electronic Arts'ın en yeni Sims eklenti paketiyle tüm bunları yapmanız mümkün olacak. Aslında paket orijinal Sims oyununu baştan aşağı değiştirmiyor. Oyuna sadece şehir merkezinde birkaç yeni mekan ekliyor. Tabii bu mekanlar özel birisiyle romantik bir akşam geçirebileceğiniz türden yerler olacak. Eklenti paketinin getirdiği yeni mekanların dışında oyuncular da kendi kafalarındaki 'çıkma' ortamlarını yaratabilecek; fanteziden fanteziye koşabilecek (örneğin loş bir aydınlatma ve 'ekiz' yatağa dönüşebilen kırmızı deri koltuklar). Romantik bir akşam yemeği için tabii ki şık bir restorana gideceksiniz. Müzisyenler (fasıl ekibi de denilebilir) sırayla masaları gezecek. Eğer geceye etkili bir giriş yapmak istiyorsanız, onlara bahşiş vererek daha güzel çalmalarını sağlayabileceksiniz. Ama eğer masanıza çağırıp, tek kuruş koklatmazsanız, yemek boyunca iğrenç bir müzik dinleme ihtimaliniz çok yüksek.

Aç ayı oynamaz...

Tıpkı biriyle çıkarken olduğu gibi, onu yemeğe götürecek ve üstelik yemek boyunca muhabbetin dönmesi için uğraşacaksınız. Eğer ilgi

Bir ömür geçmiş Simler ile...

Yenilerden bahsedirken, eskileri de bir hatırlayalım dedik. İşte Sim tarihine geçmiş *oyunlardan* bazıları:

SimCity (1989)

Her şeyin başladığı oyun. Will Wright, Maxis'i kurdu ve Electronic Arts gibi bir devi arkasına aldı. İlk defa bir şehir kurmak misyonu ile karşı karşıya geliyoruz. Tabii vali makamına oturmak o kadar kolay değil; şehrinizin sorunlarıyla ve ihtiyaçlarıyla ilgilenmek durumundasınız. Öncelikle elektrik ve su her yere ulaşmalı. Sonra şehrinizi cazip hale getirmelisiniz ki insanlar yerleşsin; daha çok insan, daha fazla vergi. Felaketleri de unutmayın sakın! Renkli 2D grafikler ve komik sesler. SimCity'nin birçok türevi yapıldı ama kendisi kadar başarılı olamadı (SimAnt, SimFarm ve SimEarth gibi).

SimIsle: Missions in the Rain Forest (1995)



Amacımız yağmur ormanlarını korumak, kirliliği azaltmak. Bu sefer strateji türüne RPG öğeleri eşlik ediyor. *Sadece bir şeyler* kurup sonuçlarına katlanmıyorsunuz; adalardaki görevlerinize (bir turist endüstrisi kurma gibi) göre adamlarınızın yeteneklerini organize ediyorsunuz. Hamlelerinizi düşünmek zorundasınız. Her iyi hamleniz sizi bir adım ileriye götürüyor. Ada modelleri bizzat Güney Doğu Asya'dan.

SimTower (1995)

İmparatorluğunuz göklere yükseliyor. Hayalinizdeki gökdeleni kuruyorsunuz. 100 kat çıktı mı, bir de üstüne bulutları delen bir katedral dikti mi başınız



➲ Oyundaki yeni aksesuarlardan biri...

alanlarınız birbirini tutmuyorsa, o gece için çok fazla ümitlenmeyin. Ama eğer yeterince ortak yönünüz varsa, karşı tarafla rahat bir diyalog kurabilirsiniz (tabii 'öküzlük' de yapmamanız gerekiyor). Aşırıya kaçmadan iltifat etmek de çok önemli, hatta olayın özü. Unutmayın, tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır. Diyelim ki tam size göre olduğunuzu düşündüğünüz sanal hatunla tanıştınız ama yemekte kasılma durumları. Hatun pop art ile ilgileniyor ama siz tribün muhabbeti yapıyorsunuz. Oyuna geri dönün ve şu tele-pazarlamacılardan biri arayınca birkaç sanat dergisine abone olun. Bir sonraki randevunuzda, bir de bakmışsınız ki pop art üzerine atıp tutuyorsunuz (yaşasın kötülük!).

Veya muhabbet bir noktada tıkandığı için ortama biraz renk katmak istiyorsunuz, işte 'cool' takılmanın tam sırası. Kulağına birkaç küçük iltifat fısıldayın veya karşı masanızda oturan çifti çekiştirmeye başlayın. Bir süre sonra muhabbetin açıldığını göreceksiniz. Unutmadan, tanıdığınız birine çıkma teklif etmek için onu evden aramanız mümkün; ama isterseniz şehre inip avlanabilirsiniz de (!). Zaten oyunun bir amacı da şehir merkezindeki eğlence mekanlarını, restoranları veya mağazaları gezmek. Biriyle çıkarken, oyunda zaman duruyor (ne romantik); çünkü şehirde o kadar gezecek yer var ki eve geri döndüğünüz zaman eşyalarınızı eskimiş bulabilirsiniz.

Esas operasyon yeni başlıyor...

Yemekten sonra her şey yolunda gittiyse, bir bara veya bir diskoya doğru yollanın. Hatun (tabii bu erkek de olabilir) birkaç dubleden sonra (sek olursa daha iyi) gardını indirecektir. Ama eğer işi aceleye getirip, doğrudan ahlaksız teklifi yaparsanız, tokadı yemeye hazırlıklı olun. Pakette ayrıca her zevke hitap edecek türden 100'ün üzerinde yeni eşya var (her biri özel tasarımdır). Yemekten dönünce 'aşk koltuğu'nda beraber oturabilir veya 'aşk küveti'ne beraber girebilirsiniz (aşk kelimesine dikkat). İşleri yoluna koymak için bir 'piknik sepeti' edinip, karşı tarafı 'ormana' çağırabilir ve yine beraberce 'aşıklar salıncağı'nda sallanabilirsiniz. Romantizminize biraz da börtü böcek katmak istiyorsanız, parka gitme alternatifini de atlamayın derim. El ele yürürken, karşı tarafın kalbini çalmak için şiirler okumak ilginç olabilir. Eğer bunların hiçbiri işe yaramıyorsa, onu hediyelere boğun. Bu konuda birçok seçeneğiniz olacak (mücevherler, iç çamaşırları, güller, oyuncak ayı gibi). Buluşmaya giderken bu seçeneklerden yanınızda en fazla 12 tanesini taşıyabileceksiniz (eğer hediyeler de işe yaramıyorsa, harbi yardıma ihtiyacınız var demektir). Aslında oyunda paranın açmadığı kapı yok; ne kadar harcarsanız, o kadar kendinize aşık edersiniz. Çıktığınız kişiyle uzun süredir beraberseniz, artık sırada evlilik var demektir. Evlenince, o şanslı Sim çeyizini de yanına alıp sizin eve yerleşiyor ve bir NPC olmaktan çıkarak, kontrolünüz altına giriyor.



Artık kendi işletmenizi açabileceksiniz.

EA ayrıca sitesinde bir tür sanal 'bilgi alışverişi' hizmetinde bulunmayı planlıyor. Böylece oyuncular kendi karakterleriyle gerçek buluşmalar ayarlayabilecek. Anlaşılan pazarın hakimi EA, 'ince iş' sektörüne de adım atacak gibi. Şu an elimizde sadece bir screenshot var ama emin olun, Hot Date'in grafikleri en az orijinal Sims kadar iyi olacak. Acaba bir sonraki oyun 'aldatma' üzerine mi olacak? Sene sonuna pek bir şey kalmadı, sıkın dişinizi.

The Sims Online

Yoksa chat odaları kapanıyor mu?

Duyduk duymadık demeyin dünyanın en çok satan oyunlarından The Sims, halka açılıyor; yeni online oluyor! Pek yakında dünyanın en büyük chat odasının kapıları aralanıyor.

Sims Online ile elinizin altında en fazla üç karakter bulunabiliyor ama sadece birini online kullanabiliyorsunuz. Tabii ki bir eviniz var. Evinizde ister tek başınıza kalıyor, isterseniz de aynı evi başkalarıyla paylaşabiliyorsunuz. Ev arkadaşlarınızın olması masrafları düşürüyor ama ortalığın dağılma ve anlaşmazlık çıkma şansını da artırıyor. Örneğin ev arkadaşınız hem dağınık hem de sakar biriyse (ben böyle birini yakinen tanıyorum), şimdiden televizyonun üstü-



göğe ermiş oluyor. Kulenizi dikmeye tek yıldızlı bir motelle başlıyor, daha sonra yıldızları artırıyorsunuz. Ofisler, restoranlar, asansörler, yürüyen merdivenler, kral daireleri derken katlar yükseliyor. Yukarı çıkabildiğiniz gibi otopark ve metro için de aşağı inebiliyorsunuz. Kulenizi yangın tehlikesinin yanı sıra bomba ihbarlarıyla da sallanabiliyor.



SimCity 2000 (1994)

Yine küçük bir yerleşimi koca bir şehre dönüştürmek için iş başındasınız. Şehri bölgelendiriyor, altyapıyı kuruyor, binaları inşa ediyor, vergileri topluyor, kaynakları kullanıyor ve refah seviyesini yüksek tutmaya çalışıyorsunuz. Yine trafik ve nükleer sızıntı gibi sorunlarınız var. İster bir senaryo oynuyor, ister kafanıza göre takılıyorsunuz. Grafiklerde 2D'den 3D'ye geçiş işaretlerini görmek mümkün. Yeni binalar ve felaketler görüyoruz. Arayüz ve menü sistemi oldukça geliştirilmiş. Artık bir arazi editörüne sahipsiniz.



SimCopter (1997)

Artık SimCity 2000 oynarken kurduğunuz şehirleri gezebiliyorsunuz ama havadan, helikopter ile. Bu bir tür 'kurtarma' simülasyonunda, olay daha çok

Dün hiç tanımadığım bir hatuna, usulca sokulup 'merhaba' dedim.

İşte şirin mahallenizden bir kesit...

ne bıraktığı pizza parçalarını veya kırdığı tabakları toplamaya hazırlıklı olun.

İlk hedef 50.000 oyuncu

Dünya çapında 50.000 kişinin oyuna katılması bekleniyor. İnanılmaz bir rakam, değil mi? Ayrıca ille de ev yapmak zorunda değilsiniz; bir kumarhane, bir kilise veya bir gece kulübü yapmanız da mümkün. Sims Online ticari girişimlere de açık olacak. İnşa ettiğiniz kumarhaneyi aynı zamanda işletebileceksiniz. Oyunda bir tür serbest pazar ekonomisi olacak (herhalde bir süre sonra masonlar ve IMF de oyuna dahil olur). Her dükkan sahibinin ve her müşterinin başka bir oyuncunun yönettiği, başka bir Sim olduğunu düşünün. Kısa bir süre içinde dünyanın her yerinden yüzlerce hatta binlerce bu evlerden, ofislerden ve gece kulüplerinden (!) pırtlayacaktır.

Biriyle konuşurken, söyledikleriniz tıpkı orijinal oyunda olduğu gibi kafalarınızın üzerinde beliren küçük balonların içinde çıkacak; ama resimler yerine, okunabilir tekstler olacak. Yine de karakterler hala ses olarak Sims dilinde konuşacak (Charlie Brown çizgi filmindeki gibi). Başka birinin üstüne tıklayarak, onun özelliklerini öğrenebiliyorsunuz. O kişinin karakterini ve diğer Simlere karşı nasıl davrandığını öğrenerek, onunla takılmak isteyip istemeyeceğinize karar verebileceksiniz. Ayrıca evinize kimin girebileceğine, kimin giremeyeceğine de belirleyebiliyorsunuz. Yine orijinal Sims'de olduğu gibi diğer Simlerle birtakım ilişkilere girmeniz mümkün; yalnız bu sefer elinizin altında çok daha fazla duygusal 'hamle' var. Örneğin hoşlandığınız kişiyi belinden kavrayıp, ona ıslak bir 'French Kiss' verebilirsiniz. Tabii sizin de tercihleriniz olacak; örneğin sizi öpmek isteyen biri var ama siz ondan hoşlanmıyorsunuz, o zaman direk kasıklara bir tekme veya bir tokat devreye girebilecek (ama hoşlanıyorsanız, durum değişir). Hiçbir ilişkiye girmek istemediğiniz (konuşmak dahil) belli insanlara da tam bir yasak koyabileceksiniz.

Tabii ki para kazanacaksınız...

Para kazanmak için birçok seçeneğiniz var; diğer oyuncularla da ortak birtakım işler çevirebilirsiniz. Çalıştıkça bazı yetenekleriniz gelişecek ve işinizde daha başarılı olacak, daha iyi kazanacaksınız. Sanal bir dünya haritası üzerinde gezerek, istediğiniz evlere tanrı misafiri olabileceksiniz. Ayrıca oyuna özgü bir web üzerinden, sevdiğiniz ve uyuz olduğunuz insanların o an ne yaptıklarını görebileceksiniz. Bir kişinin üzerine tıklayınca, kiminle arasının iyi veya kötü olduğunu anlamanız da mümkün (bana arkadaşını söyle sana kim olduğunu söyleyeyim). Kendi tasarladığınız skinleri ve eşyaları da Sims dünyasına koyabileceksiniz (hatta bu yeni ıcıgıcıları sizden çok başkası kullanacaktır). Orijinal Sims'deki tipinizi de Sims Online'a katmanız mümkün olacak, tabii özellikleriniz hariç; çünkü Sims Online'a sıfırdan başlıyorsunuz.

Benim en çok merak ettiğim konu böyle kapsamlı bir oyun nasıl bir teknik alt yapı ile karşımıza çıkacak; muhtemelen EA her şeyi düşünmüştür. Bize de bu durumda 2002 yılını beklemek kalıyor. Chat olayının ne kadar yaygın olduğunu düşünürsek, şimdiden Sims Online için bağımlılık yapacağını söyleyebiliriz.

SimsVille

Komşuda pişer, bize de düşer!

Hiç Simleriniz çalışmıyorken, nereye gittiklerini merak ettiniz mi? Herhalde bu soruyu kendisine soran tek kişi ben değilimdir; eminim her Sims fanatiği bu konu üzerinde kafa yormuştur. Yani ne yapar bu adamlar? Alışverişe mi çıkarlar? Sinemaya mı giderler? Arkadaşlarına mı uğrarlar? Yoksa arabayla çıkıp, tur mu atarlar?

İşte SimsVille bu sorulara cevap vermek için kurulmuş bir yer. Aslında verilecek tek bir cevap var: Simleriniz sadece mutlu olmaya çalışıyor, tıpkı sizler gibi. Peki SimsVille nasıl ortaya çıktı? SimCity ile The Sims'in birleşmesiyle desem. Her iki oyuna da yabancı olanlar için şöyle bir açıklama getirelim: The Sims'de bir aileyi yönetiyor, onların istekleri ve ihtiyaçlarıyla ilgileniyordunuz; SimCity'de

aksiyon esaslı. Tek bir duvar bile örmüyorsunuz. İşiniz trafik kaoslarını çözmek, suçluları takip etmek, insanları kurtarmak ve yangınları söndürmek. Oyun ilerledikçe ekipmanlarınız da gelişiyor. Oyundaki şehirlerin yanı sıra SimCity 2000'de kurduğunuz şehirleri transfer etmeniz mümkün. SimCopter bir simülasyon değil ama kontroller gerçekçi sayılır.

Streets of SimCity (1997)

SimCity fanatikleri için zor günler. Streets of SimCity bir arcade yarış oyunu ama problemleri olan cinsten. Oyun, SimCopter'ın 3D motorunu kullanıyor ama bu sefer helikopter yerine araba kullandığınız için trafik biraz karışmış durumda. Tabii ki o dönemin süper yarış oyunları arasında oyunun hiçbir şansı olmadı. Oyunun tek olayı SimCity 2000'de kurduğunuz şehirlerde turlayabilmek ve eserlerinizi farklı bir bakış açısından görebilmekti. Ama bunu bile adam gibi kıvıramadıkları için sonuç tam bir hayal kırıklığı oldu. Maxis, Sim serisine yeni tatlar katmak istiyordu ama aksiyona girmekle hata etti.

SimSafari (1998)

Artık, sıra çocuklarda. Bir Safari parkının başındasınız. Parkın yanı sıra bir turist kampından ve bir köyden de sorumlusunuz. Parka turist çekmek için stratejiler geliştirmeli ve parktaki vahşi yaşamı kontrol altında tutmalısınız. Özellikle hayvan türlerinin kontrolü çok önemli; avcılar ve avlar dengede olma-



Refahı yükseltmek için mahalle sakinlerine bir kulak verin...



Türkçesi: "Hoşgeldiniz güzel mahallemize!"

ise sınırlı bir bütçeyle bir şehri çekip çeviriyordunuz. SimsVille, kurduğunuz aileyi bir ileri aşamaya götürüyor; artık aileyi bırakıp komşuluk olayına giriyorsunuz. Tabii SimCity oyunlarında olduğu gibi koca bir şehrin ekonomesi ve gelişimiyle ilgilenmek zorunda değilsiniz. Ölçek farkı var; amacınız yerleşim, ticaret ve eğlence birimleri içeren mahalleler kurmak.

İşin sırrı vergide...

SimsVille oynarken eğlenmenin yanı sıra kafanızdaki ideal semti canlandırabileceksiniz. Bunu yaparken eski ama hala geçerli olan bir yöntemi kullanıyorsunuz; yani vergi topluyorsunuz. Yeteri kadar para toplayabildiğiniz zaman, restoranlar, dükkanlar, evler, hatta porno filmlerin gösterildiği sinemalar inşa edebilecek, ağaçlar dikebilecek, peyzaj düzenlemeleri yapabileceksiniz. Tabii Simlerinize iş bulmanız da gerekiyor; yeterince iş sahası açamazsanız, Simler sıkılıp başka bir mahalleye taşınabilir. Eğer mahalleniz için uygun kararlar verirseniz, Simleriniz oturdukları yere daha da ısınacaktır; ayrıca cüzdanı daha şişkin Simler mahallenize taşınmak ve mahallenizde dükkan (belki de süpermarket) açmak isteyecektir. Bu da daha çok vergi toplayabilme ve yeni yerler inşa edebilme anlamına geliyor (işinizi bildiğiniz sürece döngü aynen devam edecektir). Eğer kasanızdaki parayı saçma sapan harcayıp bitirirseniz, kokuşmuş barlarla kırmızı noktalı mekanların istila ettiği bir mahalle görmeye hazır olun.

Tüm bu değişiklikler ekrana da yansıyor, hem de hemen. Bakalınız sinek mi avlıyor, o zaman camlarını boş ve kirli görebileceksiniz; veya ailelerden biri evcil bir hayvan mı aldı, hemen bahçede bir köpek kulübesi belirecek. İşte bu küçük detaylar Maxis oyunlarını eğlenceli yapıyor. Görsel anlamda SimsVille sanki elle çizilmiş gibi. Grafikler 2D gözükse de oyun aslında neredeyse 3D bir perspektiften oynanıyor (zoom yapmak da mümkün). Arabalar ve binalar el çizimi gibi gözükse de her biri poligonlardan oluşuyor, gerisi oyunun 60'ların havasını vermeye çalışan nostaljik tarzından kaynaklanıyor.

Simlerinizin kafasından geçenler...

Uyanık olun, kararları alırken mahalle sakinlerinizin seslerine kulak verin (siz yine de önemli kararlarda kafanıza göre takılın). Mahallenizde yaşayan her Simin kafasına girip ne istediğini öğrenebilirsiniz; eğlence, daha iyi bir iş, yeni ciciler gibi. Bu onları kontrol edebildiğiniz anlamına gelmiyor. Sadece açtığınız yerlerle onların ilgi alanlarını şekillendirebileceksiniz. Aileleri nasıl yerleştirdiğiniz de çok önemli. Örneğin caz dinleyen bir aileyle country müzik dinleyen bir aileyi komşu yapmak çok sakıncalı olabilir; ama eğer iki ailede caz dinliyorsa, bir kulüp kurup mahalleye ilginin artmasını sağlayabilirler. SimsVille diğer Sim oyunlarında olduğu gibi tamamıyla açık uçlu; yani 'kazanmak' ya da 'kaybetmek' diye bir şey yok. Amaç sadece bir şey kurup keyfini çıkarmak.

Yine diğer bazı Sim oyunlarında olduğu gibi bir web sitesi üzerinden tasarımlarınızı diğer SimsVille oyuncularıyla paylaşabileceksiniz; ayrıca siteye yine kendi yaptığınız modelleri, skinleri veya eşyaları da yüklemeniz mümkün olacak. The Sims ile başlayan bu web üzerinden paylaşım olayı gerçekten çok orijinal ürünler verebiliyor; yaratıcı gücü açığa çıkartıyor. Ayrıca Sims oynarken kurduğunuz aileleri SimsVille dünyasına transfer etmeniz de mümkün olacak! Eğer The Sims bilgisayarınızda yüklü ise, bu işlem otomatikman gerçekleşecek. SimsVille, hayata ne çok yakından, ne de çok uzaktan bakıyor ve en az The Sims kadar başarılı olacağa benziyor. Oyun 2002 başlarında piyasada.

lı. Yırtıcı hayvanlar, köylülere saldırabildiği gibi köylüler de onlardan intikam alabiliyor. Aynı şekilde parka turist gelmesi köylüler için yeni iş sahaları açıyor. Yangın, çekirge istilası ve kuraklık başınıza gelebilecek felaketler arasında. Oyunun hayvan türleri hakkında içerdiği notlar bakımından öğretici bir yanı da var. Maxis, küçüklere de Sim oynatabileceğini ispatlıyor.

Sim Theme Park (1999)

Bullfrog Productions, Roller Coaster Tycoon'dan aldığı derslerle kendi lunapark kurma oyununu yapıyor. Öyle bir lunapark yapın ki hem gelenler eğlensin hem de siz cebinizi doldurun. Hemen hemen her şey sizin kontrolünüz altında; çöp kutularının nereye konulacağından, dükkanlardaki ürünlerin kalitesine kadar. Bu oyunun diğerlerinden ayıran en bariz olay, büyük hem de kocaman olması (üstelik 3D). Zoom yapabiliyor, bakış açısını değiştirebiliyor ve neredeyse oyundaki her şeye dokunabiliyorsunuz. Ayrıca lunaparkınızı parka eğlenmeye gelenlerin gözlerinden de görebiliyorsunuz. Bir yıl sonra oyunun devamı yapıldı.



SimCity 3000 (1999)

SimCity serisinin görsel anlamda zirveye oturduğu oyun. Grafikler çok daha detaylı. Amacınız yine aynı: Bir şehir kurmak ve onun sorunlarıyla baş etmek. Her ne kadar oynanabilirlik bakımından 2000 kadar iyi olmadığını söyleseler de 3000 yenilik bakımından çok zengin. Hele bir yıl sonra SimCity 3000 Unlimited (veya World Edition) eklenti paketinin çıkmasıyla bu yenilikler daha da çeşitleniyor. Oyun artık bir senaryo editörüne sahip ve varolanlar da çok ilginç (bir tanesi Berlin duvarının yıkılışı üstüne). Kendi senaryolarınızı ve şehirlerinizi online paylaşabiliyorsunuz. Oyuna başlamadan önce peyzajı düzenleyebiliyor, iklimi seçebiliyor ve binalarınızda hangi mimari tarzı uygulayacağınıza karar verebiliyorsunuz. Bir yeni-



Parkurunuzu istediğiniz gibi tasarlayabileceksiniz...



Su olayını abartmayın, yoksa sinek avlarsınız.

Sid Meier's Sim Golf

Bu oyun bize golfü sevdirecek gibi...

İlk başta dinozorları düşünmüştük, belki uzaylılar da olabilirdi. Hatta aklımıza mitolojik yaratıklar bile geldi. Ama Golf? Evet, doğru duydunuz; Civilization, Pirates!, Alpha Centauri gibi başyapıtların arkasındaki efsane isim Sid Meier, süper bir golf simülasyonu yapmak için, Sim evreninin yaratıcısı Will Wright'ın kapısını çalmış durumda. Zaten Meier, Maxis üssünde görüldüğünden beri, kendi Sim oyununu yapmak için Wright'ın birikimini kullanıyor diye bir sürü dedikodu çıkmıştı. Meğerse Meier baba, bir golf oyunu yapıyormuş.

Hemen golf takımlarınızı hazırlamayın çünkü bu bildiğiniz simülasyonlar gibi olmayacak. Yeşil sahalara atılmadan önce kendi golf parkurunuzu tasarlayacak, kuracak ve bakımını üstleneceksiniz. Diğer Sim oyunlarında olduğu gibi, amacınız bir çevre yaratmak; bu sefer de payınıza bir golf merkezi düşüyor. Önce toprak seçimi var. 16 farklı yer mevcut; Britanya Adaları'ndan, Hawaii'ye kadar çeşitli seçenekleriniz olacak. Toprağı biçimlendirip doğal problemlerle (lav, su gibi) uğraştıktan sonra sıra turistler için bir kompleks inşa etmeye geldi.

Müşteri her zaman haklıdır...

Her şeyi sil baştan yapıyorsunuz. Basıt delikler tasarlayıp, birkaç yönetim binası inşa ettikten sonra esas böbürleneceğiniz kompleksi kurmaya başlıyorsunuz. Oteller, küçük bir havaalanı, yeme-içme mekanları, top yıkayıcılar derken kafayı çiziyorsunuz. Ama bunların hepsini parkurunuzun tasarımını bitirdikten sonra yapmalısınız (parkura kum havuzları ve su banketleri koymayı unutmayın). Ayrıca çimleri biçecek, suyun temizliğiyle ilgilenecek ve barın stoğunu kontrol edecek bir bakım personeli de tutmak zorundasınız (yoksa pislikten sinek avlarsınız). Kurma işlemlerini alışık olduğumuz 'çek ve bırak' arayüzüyle hallediyoruz. Her şeyi tamamladıysanız, artık golfçüleri çağırabilirsiniz. Her golfçünün kendine özgü bir karakteri ve ihtiyaçları olacak (eski Simlerinizi de oyuna transfer edebileceksiniz). Onlara istedikleri hizmeti verdiğiniz sürece kasanız boş kalmayacaktır. İyi tasarlanmış, güzel manzaralı ve şık mekanların olduğu bir parkur golfçüleri memnun edecektir; ama çok kolay veya çok zor ve üstelik bakımsız bir parkur için hiç boşuna hayaller kurmayın. Siz onları mutlu edin, onlar da sizi. Golfçülerin ne kadar tatmin oldukları takip edebilecek ve böylece sorun gördüğünüz yerde değişiklikler yapabileceksiniz.

Golf takımınızı hazırlayın...

Parkuru kurdunuz ama siftah yapmadan olmaz bu işler. Patronluğu bırakıp kendi golf parkurunuzu bizzat test etmenin zamanı geldi (hem reklam da yapmış oluyorsunuz). Oynarken para da kazanabileceksiniz. Bazen profesyonel bir golfçü çıkıp, sizi kendi sahanızda oynamaya çağıracak (bu ne cüret!) ve siz de kabul edeceksiniz. Tam bir simülasyon veya mini-golf tarzı bir oynanabilirlik beklemeyin. Ekranda sizi temsil eden golfçüye, topa ne kadar sert vurması gerektiği gibi komutlar vereceksiniz. Oynanış aynı bakış açısından. Her turdan sonra oyun içindeki başarınıza göre puan kazanacak ve bu puanları golf skillerinize paylaştırabileceksiniz. Parkuru önde bitirirseniz, puanların yanı sıra para da kazanacaksınız (gelsin yeşil banknotlar!). Kazancınızla parkurunuza yenilikler getirebilir ve daha çok golfçü çekebilirsiniz. Ayrıca baktınız iyi oynuyorsunuz, o zaman turnuvalar düzenleyip daha usta golfçülerle aşık atabilirsiniz (tabii bu daha fazla para demek oluyor).

Golfçülerin yüzleri, skinleri ve yorumları ile oynayabileceksiniz. Multiplayer bir mod yok ama parkurunuzu indirip, oynayanlar sonuçları size rapor edebilecek. Sid Meier's Sim Golf yıl sonuna doğru piyasada, umarım çime alerjiniz yoktur...

Güven Çatak | guven@level.com.tr



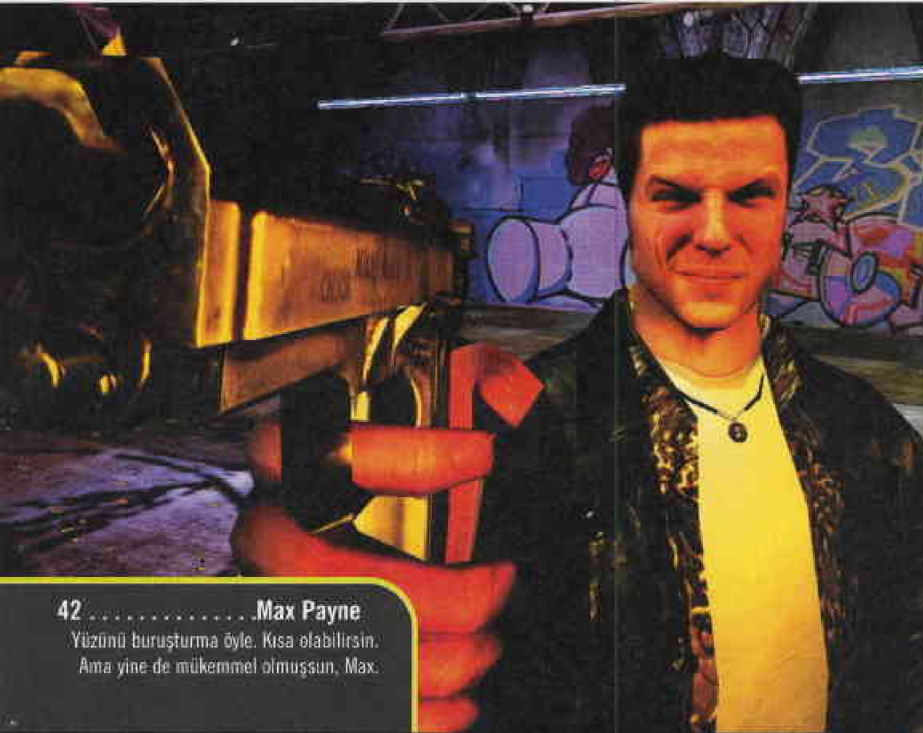
İlk de mimarlık editörü; artık kendi binalarınızı tasarlamanız mümkün (ama tasarımlarınız süslemeden öteye geçemiyor). Tabii ki yeni anıtsal binalar ve felaketler var. Oyuna çevreciler ve uzaylılar da dahil oluyor.

The Sims (2000)

SimCity'den sonra hem Sim evreni hem de oyun dünyası için müthiş bir devrim. Şehirler kurdunuz ama bir insanın hayatından sorumlu olacağınız aklınıza gelir miydi? Evet, 'Sim'iniz için eşyalarından görünüşüne kadar her şeyini belirleyebiliyorsunuz. Onun her türlü fiziksel, hijyenik ve duygusal ihtiyacıyla ilgilenmelisiniz. Tabii geçinmek için para kazanmak zorundasınız ama boş zamanlarınız size ait. Arkadaşlarınızı ziyaret edebilir, evinizde parti verebilir, hatta evinize eklentiler yapabilirsiniz. Her şey tamamıyla interaktif bir düzeyde gelişiyor. Diğer karakterler, davranışlarınıza göre çok farklı tepkiler verebiliyor. İnanılmaz derin bir oyun. The Sims izometrik bir bakış açısından oynanıyor. Oyun gerçekten çok sağlam bir arayüze sahip. Oyun The Sims: Livin' It Up (veya Large) ve The Sims: House Party adında iki eklenti paketine sahip. Oyunun içerdiği online olasılıklar neredeyse sınırsız gibi.



ayın oyunları



42 . . . . .Max Payne
Yüzünü buruşturma öyle. Kısa olabilirsin. Ama yine de mükemmel olmuşsun, Max.



46 . . . . .Anachronox
Dekolte giyme öyle. Quake 2 grafiklerinin izlerini yine de saklayamazsın, Stiletto.



56 . .Microsoft Train Simulator
Raylardan akıp gitme öyle. Bütün bunların tek sebebi sensin 651 No'lu yolcu treni...

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Max Payne
2- Operation Flashpoint
3- The Sims: House Party
4- Half Life: Generation Pack
5- The Sims
6- Microsoft Train Simulator
7- Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
8- Diablo 2: Lord of Destruction
9- Black & White
10- Championship Manager Season 00/01

KONSOL

1- Onimusha Warlords (PS2)
2- Simpsons Wrestling (PSOne)
3- Red Faction (PS2)
4- The Bouncer (PS2)
5- Sonic Adventure 2 (DC)
6- Digimon World (PSOne)
7- Crazy Taxi (PS2)
8- World's Scariest Police Chases (PSOne)
9- Outtrigger (DC)
10- Fifa 2001 (PS2)

nasılpuanveriyoruz?

LEVEL CLASSIC	90-100 LEVEL NOTU
LEVEL HIT	80-90 LEVEL NOTU
LEVEL SHIT	0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya haketmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI | **NOT**

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği

Ses/Müzik• Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği





TURN AROUND, WALK AWAY, BLOW TOWN. THAT WOULD HAVE BEEN THE SMART THING TO DO.

HOTEL

GUESS I WASN'T THAT SMART.

A SUSPECT WAS SEEN LEAVING THE SITE ONLY MOMENTS AFTER THE SHOTS HAD BEEN FIRED, AND THE NYPD IS CURRENTLY IN PURSUIT OF MAX PAYNE, A REPEATED FELON, BELIEVED TO BE ARMED AND EXTREMELY DANGEROUS...









MAX PAYNE

Aşk ve Nefret

« Önce karısını ve kızını öldürdüler. Daha sonra en yakın dostunu öldürüp suçu onun üstüne attılar. Bir New York dakikası içinde bütün hayatı elinden alındı. Artık o nefretinden başka kaybedecek bir şeyi olmayan, zincirlerinden kurtulmuş bir ölüm makinesi. Eski bir polis, eski bir koca ve baba... Ama artık o eski Max değil... artık o Max Payne...»

Bundan tam üç sene önce bu hikayeyi duyduğumda bir oyun için çok iyi olduğunu düşünmüştüm. Grafiklerine bakıp "Evet... Evet bu oyun çok iyi olacak" demiştim. Max'ın hareketlerini, oyunun John Woo tarzını öğrenince "Ah bu hayalimdeki oyun olabilir" diye düşünmüştüm. Çeviri de olsa profesyonel editörlük hayatımda yazdığım ilk oyundu Max Payne. Ve bu son üç senedir deli gibi bu oyunu bekliyordum ben. Tanrı biliyor deli gibi bekliyordum. Hiç de saklamadım, bunu siz de biliyorsunuz. Ve oyun daha piyasaya çık alıp yumuldum; daha siz yatağınızdan, güzel uykunuzdan uyanmadan ben Max Payne'i bitirmiştim. Bir oturuşta, tek solukta. Şimdi merak ediyorsunuzdur "Beklediğin gibi çıktı mı?", "Üç yıllık sancılı bekleyişe değdi mi?" diye. Bu oyuna aşık oldum arkadaşlar. Oynarken yüreğim pır pır çarptı. Ve ölesiye nefret ettim... "Max Payne bu muymuş?" diye. Sonra durup durup kendime "Niye bu saçma oyunu oynuyorum" diye sordum.

Aşk ve nefreti yan yana getiren bir oyunu nasıl anlatmalı size? Sanırım en iyisi tek tek nesinden nefret ettim nesine aşık oldum yazmak. Üç yıllık bekleyişin hatırına iyi bir yönüyle başlayalım.

Tapılası Hikaye

Söylediğim gibi Max Payne'in hikayesini ilk duyduğumda harika olduğunu düşünmüştüm. Oyuna başlayınca hiç de yanılmadığımı gördüm. Oyunun başında Max'ın eve gelişi, garip bir telefon konuşması, üst katta silahlı adamları buluşu, karısının bağırışları, devrilmiş beşiğinde kızının cesedi ve son olarak yatağın üstünde karısının hareketsiz bedenini görüşü. Tüm bunların içinde şaşkınlıkla vurduğumuz deliymişçesine üzerine saldıran bir iki adam. Bir sahne bundan daha iyi nasıl canlandırılabilir? Oyunun ilk dakikasında sizi oyunun içine alan, daha ilk dakikada sizi Max ile bir yapan, bir hissettiren bir bölüm. Sonra gelen Metro bölümü. Ortağınızı ararken patlayan silahlar, daha ne olduğunu anlamadan kendinizi tam ortasında bulduğunuz bir banka soygunu ve can dostunuzun, ortağınızın gözlerinizin önünde ölüşü ve sizin hiçbir şey yapamadan sadece izlemeniz. Dakika iki gol iki. Artık Max Payne biz, biz Max Payne. O ne hissediyorsa biz de onu hissediyoruz. Bir hikaye bundan daha iyi nasıl verilebilir?

Nefret Edilesi Hikaye

İlk iki bölümde ne kadar mest olduysam ondan sonraki bölümler bir biri ardınca o denli hayal kırıklığıydı. Bir noktadan sonra ne yaptığımı bilmeden koridorlarda dolaşıp adam öldürmeye başladım. Çizgi roman tadında verilen ara demolar alabildiğine klişe de olsa hikayeyi sürdürüyordu elbet ama oyunun kendisiyle bu çizgi roman arasında bir bağlantı kalmamıştı. Çünkü oyunda bizi hikayeye sokacak, olan biteni fark etmemizi sağlayacak hiçbir şey olmuyordu. Çizgi romanla oyunun birleştiği tek nokta bölüm sonlarında çıkan boss'lar oluyordu.

Mesela çizgi romanlarda sürekli radyo ve televizyondan bütün polis birimlerinin bizim peşimizde olduğu, adım adım bizi izlediklerini duyup görüyoruz. Ama oyunda sadece iki küçük noktada polisle karşılaşıyorsunuz. Ve her ikisinde de onlar size uyarı yaptıktan iki saniye sonra bir kapıdan geçip onları geride bırakmış oluyorsunuz. Zaten oyun klasik bir shoot'em up. Önüne geleni vur geç sonunda boss'u vur. Bir iki istisna hariç karşınıza çıkan herkesi vurmakta serbestsiniz. Bu New-york denen şehirde belinde tabanca olmayan tek bir Allah'ın kulu yok mu?

Bütün oyun boyunca bu kısır döngüden çıkamıyorsunuz. Nadiren bir yerlerden bir kol çevirip kapı açmanız falan gerekiyor. Oyunun monotonluğunu kırmak için arada iki rüya sahnesi konulmuş. İkisi de alabildiğine sıkıcı. Anlamsızca labirentlerde, kör bir boşlukta koşup duruyorsunuz. Sesler olmasa en ufak bir gerginlik bile yok. Sonunda sizi sarsabilecek bir sahne olsa bile o anlamsız koşmalar o kadar sıkıcı ki durup bakmıyorsunuz bile. Kingpin'de ki o sokak hissinin onda biri niçin bu oyunda yok?

Max Payne'i oynarken ilk iki bölümün keyfini çıkarmaya bakın. Çünkü devamı ATV'nin beyinsiz Hollywood filmlerini ard arda verdiği Sinemaksiyon kuşağından daha parlak değil. Hele Remedy, Max Payne için Film Noir benzetmesi yapmış ki şimdi oyunu bitirdikten sonra ancak gülebiliyorum. Ya hayatlarında Film Noir izlememişler ya da John Woo filmi izlemekten beyinleri bulanmış. Bogart'ın, Hitchcock'un kemikleri sızlıyordur şimdi mezarlarında...

Sınırsız Aksiyon! Sınırsız Eğlence!

Nihayet bir oyunun türü için kafa yormama gerek yok. Çünkü Max Payne saf bir aksiyon. Bugüne kadar oynadığınız hiçbir oyun bu denli aksiyon yüklü olmamıştır. Oyun boyunca Max siyah pardösüsünü savurarak oradan oraya uçuyor ve silahının namlusundan alev kusuyor. Hele çift tabanca (akimbo) veya çift uzi aldığı zaman eline ortalık tam anlamıyla cehenneme dönüyor. Rakiplerinizde size aynı dehşetle cevap veriyorlar. Oradan oraya zıplarken dört bir yanınızdan geçen veya



Max, yeni bir uçuşa hazırlanıyor. Kafanın üzerinden geçen mermiye dikkat!

MAX PAYNE	92
Grafik • 3D grafikler için yeni bir adım. Sistem gereksinimi yüzünden kırpılmış olsa bile.	
Atmosfer • Ekvator kadar sıcak bir atmosfer, hiç düşmeyen bir cehennem temposu.	
Ses • Hem gerçekçi hem de çok güzel. Müziklerde aksiyonla çok iyi gidiyor.	
Oynanabilirlik • Kusursuz. Bu kadar artistik hareketi bundan daha kolay yapamazdık.	

LEVEL-CLASSIC





Sürekli uyanık olun. Düşmanın nereden geleceği belli olmaz.

Max'e ulaşmayı başaran kurşunları çok rahat görebiliyorsunuz.

Aksiyonun bu kadar başarılı olmasının en büyük sebebi elbette daha önce hiçbir oyunda tatmadığımız büyülü Bullet Time (ya da Shoot Dodge) efekti. Mouse'unuzun sağ tuşuna tıkladığınızda bir anda zaman yavaşlıyor. Sesler boğuklaşıyor ve siz dahil bütün dünya ağır çekime geçiyor. Max bu modda rakiplerinden çok daha hızlı hareket edemiyor çünkü o da bu ağır çekim içinde. Ama aynı şey sizin için geçerli değil. Ağır çekimde rakiplerinizi görmek ve doğru yere nişan almak bir anda kolaylaşıyor. Hatta yeterince hızlı refleksleriniz varsa kurşunları görüp kaçma şansınız bile var. Bu size bir şey hatırlattı mı? Bir film mesela... Eğer Matrix'e hayran kaldıysanız Bullet Time size çok daha fazla zevk verecek.

Ama yanılıp da Bullet Time'ı oyuna tad katan bir ayrıntı olarak görmeyin. Max Payne'in özü Bullet Time. Çünkü aksiyon öylesine hızlı ve ölümcül ki; bu tempo hiç düşmeden öylesine delice sürüyor ki Bullet Time'ı iyi kullanamazsanız oyun boyunca tek gördüğünüz yükleme ekranı olur. Her an bir köşeden çıkıp shotgun'ı ile bir vuruşta sizi öldüren veya 3-4 kişi aynı anda ellerinde M4'lerle üzerinize atılan düşmanlara karşı elinizdeki tek güçlü silah bu. Bu yüzden oyunun büyük bölümünün ağır çekimde geçtiğini göreceksiniz. Bu yakınılacak bir şey değil. Çünkü gerçekten oyunu eğlenceli kılıyor. Ama Bullet Time kullanmadan ara sıra birilerini vurabilmek de zevkli ve daha fazla olmasını tercih ederdim.

Ortam arasıra gerçekten çok ısınıyor.



Azılı Düşmanlar

Max Payne'de düşmanlarınız bugüne dek hiç görmediğiniz cinsten. Sizin hareketlerinize göre tepki veriyorlar. Mesela siz üzerlerine saldırırsanız onlarda üzerinize gelip işinizi bitiriyorlar. Veya siz temkinli davranırsanız onlarda siper alıyorlar. Üstelik çevreyi kullanmayı çok iyi biliyorlar. Köşelere saklanıp sizi bekliyorlar veya bir arabanın arkasına siper alıp kafayı uzatacağınız anı kolluyorlar, siz merdivenden çıkmaya çalışırken üzerinize el bombası atıyorlar. Bunun sonucunu tahmin edebilirsiniz. Sık sık ölüm, sık sık quick load. Hatta düşmanlar sizi öylesine zorluyor ki ikinci zorluk seviyesinde öldürdüğünüz her iki üç adamda bir quick save yapma ihtiyacı duyuyorsunuz.

Embesil Düşmanlar

Düşmanlarınızın ne kadar zorlu olduğundan bahsederken yapay zeka kelimesini hiç kullanmadım fark ettiyseniz. Çünkü bu oyunda yapay zeka yok. Düşmanlarınızın bahsettiğim tüm o hareketleri önceden hazırlanmış scriptler. Evet çok iyi hazırlanmışlar ama açık bir noktasını bulduğunuzda oyun birden saçmalaşıyor. Mesela bir yerde bütün silahlarınızı alıyorlar ve elinizde bir tek beyzbol sopası kalıyor. Koridorlarda bir dolu düşman var ve elinizde sopayla onlara karşı hiç şansınız yok. Hesapta sessizce aralarından sıyrılıp geçmelisiniz. Yani sahne böyle planlanmış. Ama bunun yerine gürültü yapıp hepsini üzerinize çekiyor sonra bir kapının kenarında durup sopayı durmadan sallıyorsunuz. Bütün düşmanlarınız kapının önünde sıraya geçip efendi efendi, elinizdeki sopaya kafa atıyor sonra oracığa düşüveriyorlar. Biraz sonra kapının önünde sekiz ceset ve bir dolu silah buluyorsunuz.

Ayrıca her şey script olduğundan o bölümü ya da sahneyi tasarlayan arkadaşın yapmanızı istediği şeyi yapmak zorundasınız. Mesela düşmanlarınızın arkası size dönük. Sessizce yaklaşıyorsunuz. Belki duvardan bir bomba sektirmek veya bir anda elinizde iki uziyle "ceee" yapmak niyetinizdesiniz. Ama sizi görmelerine imkan olmadığı halde bir anda "It's Payneee!!!" diyip üzerinize saldırıyorlar. Ne ki bu şimdi? Müneccim mi bu adamlar? Hatta bir yerde kapının önünde durmuş içerdekilerin ne konuştuğunu dinliyordum. Dalmış muhabbet ediyorlardı. Ama ben kapıyı açtığım anda kafama bir el bombası çarptı ve bir yandan bana doğrulmuş dört namlu deli gibi ateş etmeye başladı. Orda olduğumu bilmiyorlardı. Ama bölümü tasarlayan arkadaş "Max kapıya değdiği anda el bombası atıp deli gibi ateşe başlasınlar" diye düşünmüş. Bu oyunu sıkıcı yapıyor. Çünkü her şey önceden hesaplanmış. Zaten rakipleriniz 2 ila 5 kişi arası gruplara bölünmüş bir güzel yerleştirilmiş küçük tuzaklar olarak bekliyorlar. Siz bir noktayı geçtiğinizde (ki genelde bir kapı eşiği) harekete geçiyorlar ve belirlenmiş rollerini yerine getiriyor-

lar. O eşikten bin kere geçseniz, o geçiş anınızda hep aynı şeyi yapıyorlar. Zaten bağırıp yardım çağırmaları veya bir sesten şüphelenip sizi aramaları söz konusu bile değil. Max Payne'i oynadıkça Hitman'in değerini daha iyi anlıyor insan. Oradaki yapay zekaya harcanan emeğe daha fazla saygı duyuyor.

Muhteşem Grafikler

Max Payne'in en meşhur yanına geldi sıra. Oyunun nefes kesen grafikleri ve bu grafiklerin arkasında ki Max FX motoru. Yüksek çözünürlüklü dokuların getirdiği inanılmaz gerçekçilikteki ortamlar ve mükemmel partikül efektleri insanı hayran bırakıyor. Fayans kaplı bir mekanda duvarlara ateş ederken ortalığa dağılan fayans parçalarını ve silahınızdan çıkan her mermiyi görebilmek mükemmel bir şey. Düşmanlarınızın ve Max'in yüzünde ki detaylara dalıp gitmek de öyle. Max Payne'de ki grafikler tek kelimeyle muhteşem. Daha önce bu kadar gerçekçi ve güzel gözüken bir oyun oynamadığımı çok rahat söyleyebilirim. Elbette her güzel şey beraberinde bedelini getirir. Bu da oyunlar için genelde yüksek sistem gereksinimleridir. Ama korkmanıza gerek yok çünkü Max Payne bu konuda beklediğimiz kadar acımasız değil. Hatta PII 300 ve Voodoo 3 bir sistemde bile gayet güzel göründüğünü ve rahat oynandığını gördük. Hele her hangi bir GeForce ekran kartınız varsa hiç derdiniz tasanız olmasın.

Sistem gereksiniminin beklenenden düşük olmasının sebebi oyunun çok düşük poligonlu hazırlanıp bu açığın yüksek çözünürlüklü dokularla kapatılmış olması. Çünkü Remedy pek çok oyun tasarımcısının tersine hepimizin evinde oyun canavarı süper sistemler olmadığının farkında. Bu yüzden Max Payne'de ki grafikler potansiyelinin oldukça altında. Eğer hepimizin sistemi Pentium 4 ve GeForce 3'lerden oluşsaydı da (ne güzel olurdu ama) Remedy hiç grafikleri kırpmasaydı nasıl olurdu diye düşünüyorsanız 3D Mark 2001'in Lobby demosuna bir göz atın. Bu grafiklerin bir de yüksek poligonla nasıl gözüktüğüne inanamayacaksınız.

Muhteşem Sesler

İşte geldik Max Payne'in en az grafik kadar başarılı olduğu diğer bir konuya. Hem efektler hem de müzikler olarak dört dörtlük bir oyun var karşımızda. Seslerde ilk hoşuma giden şey Bullet Time'a geçtiğimde tüm seslerin ağır çekimdeymişçesine boğuklaşması oldu. Ayrıca ateş ettiğiniz yüzeye göre kurşunun çarptığında çıkardığı ses de farklılaşıyor. Fayanslara ateş ettiğinizde çıkan sesle tahta kutulardan çıkan sesler gibi... Ayrıca oyun tam bir EAX desteğine sahip ve bulunduğunuz mekanda sesleri oldukça değiştiriyor. Oyunun saf intikam hissi yüklü müzikleri de aksiyonun kızışmasına yakın size katılıp adrenalin seviyenizi arttırıyorlar.



Silahlarınız ve yarattıkları etkiler en az oyunun grafikleri kadar güçlü.

Kendi Oyununu Yap

Max Payne'in en iyi yanlarından biri de tam takım bir görev editörüyle birlikte gelmesi. Max FX Tools'un içinde ikinci bir Max Payne yapmak için ihtiyacınız olan her şey var. Diğer bölüm ve mod tasarlama araçlarına göre bir parça karmaşık da olsa oldukça yetenekli Max FX Tools.

Max Payne'in bugüne kadar yapılmış en iyi 3rd Person Shooter olduğu açık. Bu oyunu Tomb Raider'la falan karşılaştırmak açıkça küfür sayılır. Ama Max Payne oldukça ilginç bir yapıya sahip. İyi olduğu konuların hepsinde mükemmel ama sahip olmadıklarında da tam anlamıyla sıfır. Mesela konuyla oynanışın bağlantısı, yapay zeka ve hiç bulunmayan multiplayer özelliği. Eğer bu oyuna bir parça adventure öğesi katılsa, hikaye bu denli klişe olmasa, arada üç beş kişiyle konuşsak oyun içinde ve şu düşmanlara script yerine bir parça zeka vermiş olsalar Max Payne hiç şüphesiz 95'in üzerinde not alan nadide oyunlardan biri olabilirdi. Belki Max FX Tools'u kullanarak birileri bunu yapabilir.

Tuğbek Ölek | tubek@level.com.tr

INFO- BOX **AKSİYON**

Bilgi İçin • www.maxpayne.com
Yapım • Remedy Entertainment
Dağıtım • Take 2

Minimum Sistem • 450MHz işlemci, 96MB RAM, 16MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok



LEVEL HIT

ANACHRONOX

Uh-NAH-Kruh-Nox diye okunan bir oyunun insana çektirdikleri

Ion Storm PC tarihinin belki de en bahtsız oyun yapım firması. Hepsi de kendi dalında üstad olan John Romero (Doom, Doom 2 ve Quake), Tom Hall (Wolfenstein 3D, Doom, Rise of the Triad, Terminal Velocity) ve Warren Spector (System Shock, System Shock 2, Thief) gibi üç ustanın kurduğu firma bir türlü istediğini tutturamadı. İki yıl gecikmeli olarak piyasaya çıkan Daikatana tüm zamanların en büyük fiyaskosu olarak nitelendirilince, ardından gelen Deus Ex'in başarısı bile firmanın güzel günlere kucak açmasını sağlayamadı. Bir başka uzatmalı sevgili olan Anachronox da bir yıl kadar gecikince, tamam dedik; bu da fos çıktı. Ama oyunu 40 saat kadar oynadıktan sonra gördüm ki kazın ayağı öyle değil, hafif perdeliymiş.

Anachronox, konsol tipi FRP oyunlarının, Amerika'lılar tarafından yapıldığında nasıl olabileceğinin ilk örneği. Final Fantasy ve ülkemizde hiç bilinmeyen Dreamcast oyunu Grandia (şu anda PC versiyonu üzerinde çalışılıyor) tipi FRP'leri sadece Japon'ların yapabildiğine dair inanış Anachronox ile yıkılıyor. Ana karakterimiz olan Sylvester 'Sly' Boots; meteliğe kurşun atan başarısız, az biraz da salak bir dedektif. Zaten oyuna bismillah demeden dayak yiyerek başlayan Sly'a olan saygımız, ofisinin penceresinden uçarak yere "konma"sıyla aniden sönüveriyor. "Eyvah! Oyun boyunca bu salağı mı yöneteceğiz" diye üzülmeyin, oyunda toplam 6 kişi ve "şey" size katılacak. Ayrıca Sly'in ölü sekreteri "sanal" Fatima da birçok yerde size yardımcı olacak. Gruba katılan karakterlerin oldukça uçuk olduğunu söylemeliyim. Özellikle bir tanesi var ki, size katılmak için bardan içeri girdiği sahnede kopacağınızı peşinen söyliyeyim. Bu karakterin "ne" olduğunu söyleyip oyunun zevkini kaçırmak istemiyorum, sadece hayatta aklınıza gelmeyecek "küre" biçimli bir cisim olduğunu söylemem yeterli olacaktır sanırım. Oyun sırasında aynı anda üç karakteri yönetebiliyorsunuz, diğerleri ise merkezi bir yerde sizi bekliyorlar. İsterseniz gidip yanınıza aldığınız karakteri değiştirebiliyorsunuz.

Bir komedi şu dünya

Şimdiye kadar yazdıklarımdan biraz şüphelenmişsinizdir, ama ben hemen söylemek istiyorum: Anachronox komik bir oyun. Hatta bilim kurgu temalı bir oyundan beklenmeyecek kadar komik. Son zamanlarda beni bu kadar güldüren tek oyun Giants olmuştu. Anachronox'un ara demoları ve şehirlerde hiç beklemediğiniz anlarda karşınıza çıkan olaylar oyuna bağlanmanızı sağlıyor. Mesela, bir bölümde gezegenin komple havaya uçmasına 2,5 dakika var, panik halinde havaalanında uzay mekiğini nereye parkettiğinizi ararken karşılaştığınız bir kadın "Ne oldu canım? Hayalet görmüş gibisin" demişti. Bir başka yerde bir karakter etrafındakilere "Anlamıyor musunuz?! Hepimizin konuştukları önceden belli. Birisi gelip uzun süre sizinle konuşunca hep aynı şeyleri tekrarladığınızın farkında değil misiniz?!" diye nutuk çekiyordu. Bir demoda, uzayda kaybolan kahramanlarımızın sadece yedi günlük havaları kalır. İlk başlarda hiç kafaya takmazlar, laylaylom eğlenirler, oyunlar oynayarak vakit geçirirler... Ama dokuzuncu (!) günden sonra ortam biraz gerilir. Bu noktada Grumpos'un Sly'a "Ne bu hal, her tarafta kilotların, çorapların var, topla şunları!" sözlerinin ardından Sly'ın "Ama yarın toplayacaktım!" demesi ve bu cevabın üzerine Grumpos'un Sly'ı eşşek sudan gelinceye kadar dövmesi aklımda kalan bir nokta. Bu tür komik anlardan oyunda bolca bulunuyor, hatta Anachronox kendi türüyle dalga geçip de işin suyunu çıkartmadan kurtulabilen az sayıdaki oyunlardan.

Oyunda karakterlerinizi arkadan görüyorsunuz. İstediğiniz kamera uzaklığını/yüksekliğini Options menüsünden ayarlayabiliyorsunuz. Klasik WASD tuşları ile yönettiğiniz karakterler tırtıl gibi birbirini takip ediyor. Hiçbir yerde clipping veya takılma problemi yok. Yüksekten düşmek gibi bir probleminiz yok. Bu örnekleri niye verdim? Çünkü Anachronox'un son zamanlarda oynadığım, oynamaya alışması en kolay oyunlardan biri olduğunu söylemek istiyorum. Etrafı araştırırken mutlaka kullanmanız gereken bir şeyi atlamanız pek mümkün değil, bu tür noktalarda Life-Cursor adlı imleç dönmeye başlıyor. Ama karakterlere özel güçler veren büyüler ve silahlar bazen öyle yerlere gizlenmiş oluyor ki, her köşenin ardına, her yatağın altına bakmanız gerekebiliyor. Oyunun en güzel yanlarından birisi de bu zaten. Final Fantasy'de bir silahı veya G.Force'u bulamadığınız zaman sıkıntı yapıyordunuz ve nasıl alınacağını bilmediğiniz bir silah ve büyüyü elde etmeniz de imkansız gibiydi. Anachronox ise, dikkatli ve araştıran oyuncuyu ödüllendirerek, oyundan daha fazla zevk almanızı sağlıyor. Başarılı.

Quake 2 grafik motoru yaşını belli ediyor.

« Ion Storm'un son atışlarından birisi olan Anachronox, hedefi 12'den değil belki ama iki parmak aşağısından vurmayı başarıyor»

Oyunun savaş sistemi de Final Fantasy'ye oldukça benziyor. Yarı gerçek zamanlı sistemde, her karakter hamlesini yapmadan önce bir süre

ANACHRONOX	86

Grafik • Her ne kadar Quake 2 grafik motoru zamanın biraz gerisinde kalmış olsa da, karakterlerin ve mekanların titizlikle hazırlanmış olması, oyunun grafik açığını kapatıyor.

Atmosfer • Anachronox'un o boğucu, cyber-punk atmosferinden, Sender Station'ın pırıl pırıl koridorlarına, Levant'ın lav dolu tünellerine kadar her bölümün kendine has bir tadı var. Konunun güzel olması yanında, iyi işlenmiş ve anlatılmış olması da ayrı bir artı.

Ses • Seslendirmelerin ne kadar başarılı olduğunu anlatamam. Keşke bütün konuşmalar seslendirilseymiş diyeceksiniz. Müzik ise, yeme de yanında yat kıvamında. Ses efektleri de görevini görüyor.

Oynanabilirlik • Basit. Oyundan zevk almak istiyorsanız en zor seviyede oynayın. Oyunun başlarındaki saatlerce gereksiz dolaşma seansı sırasında, daha sonra gelecek güzel günleri hayal edin. Yoksa oyundan çok çabuk soğursunuz.



Partinizde aynı anda üç kişiyle gezebiliyorsunuz. Tanıştırayım: Sly, arkasında Pal-18 ve en arkada Paco.



bekliyor, sırası gelenin hamlesini istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz. Savaş sırasında yapabilekleriniz arasında normal silahınızla saldırmak, Mystech ile büyü yapmak (birazdan açıklayacağım), savaş alanında başka bir yere geçmek (oyunun FF'den bir farkı da bu), özel güçlerinizden birisini kullanmak (Bouge Power denilen bu özellik kendiliğinden doluyor) veya savaş alanında varsa, kullanılabilir eşyalardan birisini kullanmak var. Tabii Anachronox ile Final Fantasy'yi savaş açısından karşılaştırmak gerekirken, hem animasyon hem de sistem olarak FF birkaç gömlek üstün geliyor. Anachronox'un savaş animasyonları da göz dolduruyor, ama FF'nin o göz alıcı animasyonlarını karşılayamıyor. Aynı şekilde, eğer oyunun kolay veya normal zorluk seviyesinde oynarsanız, stratejik anlamda savaşlardan hiç zevk alamazsınız, çünkü aşırı kolay oluyorlar. Haritalarda dolaşırken rastgele savaşlar olmadığından, zaten çok fazla sayıda savaşa girmiyorsunuz (Allah'a şükür) ve savaşlarda da genellikle en güçlü ve herkesi etkileyen büyünüz/silahınızla düşmanın işini bitiriyorsunuz. Hele Mass-Freeze yapan bir Mystech'iniz varsa, kullandığınız anda bütün düşmanlarınız donup kalıyor, geriye size saldıramayan düşmanları teker teker temizlemek kalıyor. Final Fantasy'de "şimdi şu GF'yi çağırsam o uyku büyüsü koyacak, ama bende anti-sleep atarım, ama o zaman da heal yapamam..." gibi, satranç oynarcasına kafa patlattığım savaşları Anachronox'da aramadım değil. Tabii bir oyunu o türün en iyisi ile karşılaştırmak ne kadar doğru o da tartışılır.

Quake mi kaldı deryada?

Anachronox yaklaşık üç yıldır yapım aşamasında. Oyunda kullanılan Quake 2 motoru yaşını biraz belli ediyor. Ama grafiklerin sevimliliği, mekanların dizaynındaki güzellik ve bazı ışık efektleri bu açığı kapatıyor. Karakterlerin yüz ifadeleri bayağı başarılı. Animasyonlar da öyle. Ayrıca Anachronox uzun zamandır dinlediğim en başarılı müzik ve seslendirmeye sahip. Özellikle Hephaestus gezegeninde çalan bir müzik var ki, uzun zamandır bir oyunda böyle tatlı bir müzik dinlemediğimiz söyleyebilirim (yazıyı yazarken havaya girmek için bile dinliyorum). Oyunun müzikleri asla sıkmıyor ve her duruma uygun bir müzik var, epik, komik, korkutucu ve panik durumlarda çalan müziklerin hepsi de o anki duyguyu çok iyi yansıtıyor. Bütün müziklerin oyun dizinindeki ANOXDATA/MUSIC/MP3 klasörü altında mp3 olarak bulabileceğinizi de hemen belirteyim.

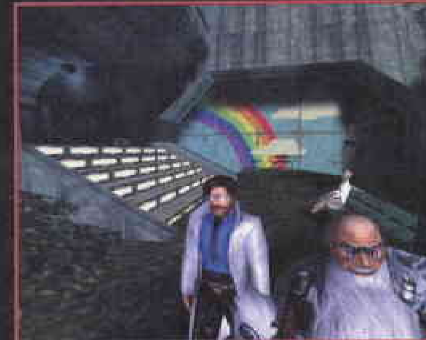
Seslendirme de oldukça başarılı. Bütün karakterleri seslendiren sanatçılara aferin diyorum. Birçok oyundaki karakterlerin android gibi ve ruhsuz bir şekilde seslendirilmesine karşın (bkz. Max Payne) Anachronox'daki her karakter gerçek olduğuna inandırıyor.

Oyunda kullanılan büyü sistemi Mystech, oldukça detaylı. Sağda solda bulabileceğiniz gibi, dükkanlardan da satın alabileceğiniz Mystech parçalarını kullanarak buz, ateş, elektrik, elemental ve saf büyü hasarı veren büyüler yapabiliyorsunuz. Hangi Mystech'in hangi tür yaratığa ne kadar hasar verdiğini deneyerek bulmanız gerekiyor. Ama biraz kafayı çalıştırarak, bir Magma canavarına fire hasarı veren Mystech ile hasar veremeyeceğinizi, aynı şekilde buz hasarı veren Mystech'in de çok fazla hasar vereceğini tahmin edebiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen safhalarında Elementor adı verilen özel Mystech'lere, yine sağda solda bulduğunuz çeşitli renkteki böcekleri yerleştirerek kendinize ait büyüler yapabiliyorsunuz. Elementor sistemi detaylarla uğraşmaktan hoşlananlar için birebir. Ama oyunu hiç Elementor ile uğraşmadan bitirmeniz de mümkün. Ama benim yaptığım ve adını "Ne Yaptığımı Bilmiyorum" koyduğum Elementor büyüsünün bütün düşmanları aynı anda dondurduğunu, artı hepsine yaklaşık 1500hp hasar verdiğini söylesem, sanırım Elementor'un faydalı bir şey olduğunu kabul edersiniz. Elementor sisteminin nasıl çalıştığını öğrenmek bayağı zor, ben bile tam olarak henüz çözemedim. Ama genel olarak mantığı şu:

1- Her elementor'un en altındaki boşluğa yerleştirdiğiniz böceğin rengi, o elementorun ne cins hasar vereceğini belirler (mavi=buz, kırmızı=ateş, sarı=zihinsel gibi)

2- Üstteki boşluklara yerleştirdiğiniz böcekler,

Sender Station'dan gidebilmek için bilimadamı gibi giyinmeniz gerekecek.







LEVEL HIT





"Hanginiz ablama laf attı ulan!" " Ama ben de kızım!" " Sen çekil! Pardesülü! Sen kal!"

hasarın gücünü belirler. Bunu sağ alttaki Mystech Power'dan görebilirsiniz.

3- Ayrıca, üstteki böceklerin birbiri ile ne kadar uyumlu olduğuna göre, büyünüze ekstra özellikler eklenir (hem ateş hasarı verip hem uyutma gibi). Bunu da sağ alttaki Mystech Harmony'den görebilirsiniz.

4- Birbiri ile uyuşmayan renkteki böcekleri aynı Elementor'a koyamazsınız.

5- Böceklerinizi, oyunda bulduğunuz çiçek yaprakları ile (Petal) besleyerek seviyelerini arttırabilirsiniz. Güçlü böcek=güçlü büyü.

6- ANA KURAL: Çeşitli böcek kombinasyonlarını deneyerek sağ alttaki Mystech Harmony ve Power'ı mümkün olduğunca yüksek tutmaya çalışın.

Dağın diğer yanı

Gelelim Anachronox'un acı yanlarına. Öncelikle, oyunun savaş sisteminin ne kadar üzerinde uğraşılmış olursa olsun, çok fazla bir olayı yok. En güçlü büyüyü en önce yapan kazanır, en güçlü büyüler de hep sizde olduğuna göre hep siz kazanıyorsunuz demek ki. Yaratıkların yapay zeka olarak sıfır olduklarını söyleyebilirim. Savaş sırasındaki grafiklerin ve animasyonların da daha iyi olabileceğini düşünüyorum, ki burada suç oyunda değil, Quake 2 motorunda.

Ayrıca oyunun büyük bir eksisi var ki, birçoğunuzu fellik fellik kaçırtacak. O da asıl konu devreye girmeden önceki yaklaşık 8-10 saati etrafta gezip alakasız işler yaparak geçirecek olmanız. Oyunun esas konusunun çok ilgi çekici olduğunu düşünürseniz (hayır, hayatta söyleyip tadınızı kaçırmam, sadece beceriksiz dedektifimiz boyunun çok üstünde bir görevi üstlenecek desem yeter umarım) bu büyük bir eksi. Birçok oyuncu "eeh bu neymiş böyle" deyip oyundan soğuyacaktır. Ama o sekiz saatlik işkenceyi aşıp da Anachronox gezegeninden bir kurtuldunuz mu, olaylar hızlı bir şekilde açılmaya başlıyor.

Oyunun bir diğer büyük eksisi ise, RPG olması gereken Anachronox'un fazlasıyla Action-Adventure'a benziyor olması. Hatta RPG adına oyundaki tek etkenin, savaşlardan tecrübe puanı kazanıp level atlamak ve büyü yapmak olduğunu söyleyebilirim. Oyunun %80'inde yaptığınız doğru eşyayı kullanacak doğru yeri bulmak, konuşacak doğru insanı bulmak veya deli gibi bir bulmacayı çözmek/labirentten çıkmak için çabalamak oluyor. Oyunda ilerlemek için birden fazla yol olsaydı kabul ederdim, ama bir yeri geçmek için deliler gibi yapacak doğru şeyi aramak zorunda kalmak, oyunun RPG'den çok Adventure'a benzemesine yol açmış.

Oyunda birçok mini-oyun var. Oyun içinde oyun yani. Ama karakterlerin World Skill'leri hariç bu oyunlar hemen hemen hiçbir şeye yaramıyor, siz de vakit kaybetmemek için hiçbirini oynamıyorsunuz. Oysa ki Hepaestus'taki Arcade salonundaki Galaxians rekorunu kırdığımda bana bir ödül verilseydi fena mı olurdu? Hayır, ihtiyacım olduğundan değil ama, isterdim yani...

Tabii bir de kilitlenme meselesi var. Ben oyunu Windows 2000'de oynadım ve saat başı kilitlenmesi yüzünden mouse'u serial port'a kadar kemirdim. Windows 98'de bu problem daha az. Ama 98'de de hiç beklemediğiniz anlarda çökebiliyor. Oyunu alırken aklınızda bulunsun.

Bu yazıyı yazdığım sırada Anachronox'un yapım ekibi Ion Storm'dan ayrıldı ve Ion Storm'un Dallas ofisi kapatıldı. Ion Storm'un son atışlarından birisi olan Anachronox, hedefi 12'den değil belki ama iki parmak aşağısından vurmayı başarıyor. Klasik 300 saatlik PC FRP'lerinden hoşlanıyor olsanız bile, fanatik bir AD&D hayranı olsanız bile, mutlaka oynamalısınız. Ama eğer Final Fantasy delisiyseniz, durduğunuz kabahat diyorum. Koşarak alın, bu işin sadece Japon'lara özgü olmadığına inanacaksınız.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr







INFO- BOX **FRP**

Bilgi İçin • www.anachronox.com
Yapım • Ion Storm
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • PentiumII 266, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok

startrek deepspace9 thefallen

Star Trek evreninden kopup gelen iyi bir oyun

Hani yarın öbür gün aranızdan oyun yapmaya niyetlenenler çıkarsa diye söylüyorum, aklınızda bulunsun, eğer para sıkıntınız yoksa büyük film şirketlerinin isim haklarından filan faydalanmayı kesinlikle ihmal etmeyin. Tabii bu ucuza olacak bir iş değil, bu yüzden de bu isim haklarını kullanma izni alabilecek kapasitedeki büyük oyun firmalarının sponsorluğunu sağlamanız gerekebilir. Ama bir defa bu işi kotarabilirseniz, CD'nin üzerine oyun niyetine ne basarsanız basın, satma ihtimaliniz oldukça yüksektir. Sevdiği bir filmin adını raftaki oyunun kutusu üzerinde gören ve oyun dergilerindeki eleştirileri okuma adeti olmayan yüzbinlerce potansiyel müşteriyi kekleme imkanı bulacaksınız. Özellikle niyetiniz adam gibi bir oyun yapmak değil de, birkaç haftada bitirilmiş, yarım yamalak çalışan ve hiçbir çekici yanı olmayan süprüntüleri seri halde piyasaya sürerek olabildiğince çok insanı kazıklamaksa, bu tam sizin ihtiyacınız olan şeydir.

Sitar Tirek...

Mesela bu tarz yapımlara Star Trek adını taşıyan ve bugüne dek belki de yüzlercesi çıkarılmış olan oyunları örnek gösterebiliriz. Özellikle ABD topraklarında Star Trek tam anlamıyla bir manyaklık, dev boyutlu bir endüstri durumundadır. Mesela Las Vegas'ta ünlü uzay gemisi Enterprise tadında hazırlanmış bir otelin olduğunu biliyor muydunuz? Burada binlerce dolar harcayarak bir düğün töreni yapabilir, üstelik nikahınızı kıyması için bir Federation kaptanı, şahit olarak ise bir Romulan ve bir Klingon amirali tutabilirsiniz! Eh, bu kadar delice para kazandıran bir endüstri tabii ki her türden uyanığı kendine çeker. Ama sonuç olarak da uzun vadede Star Trek adı taşıyan herhangi bir oyunu görmek benim gibi su katılmamış bir sci-fi manyağının bile midesini kaldırmaya başlar.

Scotty, Motora Gaz Verme, Boğacan!

Neyse ki son zamanlarda aklı başında adamlar Star Trek adını taşıyan aklı başında oyunlar yapmaya başladılar da, biz sci-fi meraklısı oyuncular biraz olsun nefes alma fırsatı bulduk. Tabii piyasaya çıkan bir sürü Borg'tan oyunu gördükten sonra insan ister istemez Star Trek adına paranoyak bir yaklaşım sergiliyor. Ama yine de nadiren de olsa harcadığınız zamana değen birkaç Trek oyunu bulabilmek artık tamamen imkansız değil. İşte The Fallen bu türden bir Trek oyunu, çalıştırdıktan beş dakika sonra mideniz bulanmaya, gözünüz dönmeye başlamıyor ve hatta oynamaktan zevk bile alıyorsunuz. İlginç yani...

Bu arada oyundaki "Deep Space 9" adının ne anlama geldiğini bilmeyen pek çok kişi olabilir, bunu da açıklayayım. "Deep Space 9" aslında Federation sınırlarından bir hayli uzakta bulunan Bajoran yıldız sistemindeki bir uzay istasyonu. Burasını Bajoran sistemini el altında tutmak isteyen Cardassian ve Klingon hükümetleri ortaklaşa inşaa etmişler, zaten istasyonun mimarisindeki Klingon etkisi de oldukça bariz. Fakat sonradan Cardassian bilimadamları bir deney esnasında tamamen dengeli bir Wormhole açmayı başarmışlar ve tabi ki bu durum hem sistemin, hem de istasyonun önemini artırmış. Bajoran hükümetinin Federation'dan yardım istemesi ve Starfleet yetkililerinin burayı devralmasından sonra, bölgede barışın da yerleşmesiyle işler tamamen değişmiş. Ancak tabi huzursuzluk uzayın kendi dokusunda bulunan bir sabit değer olduğundan, sık sık Starfleet görevlilerine iş düşüyor.

Paragöz Ferengi...

Deep Space 9 Trek filmlerinde pek az yerilmiş olan bir istasyon, çünkü aslında tamamen ayrı bir dizi olarak hazırlandı ve uzun dönem yayında kaldı, hatta bir ara ülkemizde de gösterildi. Dışarıda yeni bölümlerinin gösterilmekte olduğunu biliyorum ve hatta çizgi romanları filan da var yanlış hatırlamıyorsam. Bu dizinin en büyük özelliği DS-9 istasyonunun Wormhole nedeniyle çok yaygın kullanılan bir ticaret yolu üzerinde olması ve bu yüzden tüm kültürlerden karakterlerin olaylarda boy göstermesi. Nitekim haklarında pek az şey bilinen paragöz Ferengiler bile zaman zaman buraya uğruyorlar ve hatta DS-9'un kumarhanesini bir Ferengi işletiyor. Buna bir de Bajoran sistemindeki iç huzursuzlukları eklerseniz, diziden hareketin hiç eksilmediğini anlarsınız.



"Atla, ben tutarım seni!" "Yalancının?"

İşte oyun bu istasyon ve çevresinde dönen olayları konu alıyor. Oynanış olarak dışarıdan görünen bir FPS olduğunu söyleyebiliriz, Tomb Ra- →

STAR TREK-DEEP SPACE 9: THE FALLEN 81

Grafik • Unreal motorunun kullanılmış olması grafiklerin iyi olduğunun en bariz göstergesi. Tabii biraz hızlı bir PC lazım.

Atmosfer • Bir Star Trek oyunu için oldukça başarılı bir atmosfere sahip denebilir. Düşmanlar biraz daha karakter ve akıl sahibi tasarlansa, daha da iyi olacakmış.

Ses • Müzikler çoğu zaman insanı bir hayli gerebiliyor. Ses efektleri ise hayalkırıklığına yer vermeyecek derecede yeterli.

Oynanabilirlik • Özellikle çok dar koridorlarda dışarıdan görünüş biraz sorun yaratabiliyor. Ancak bunun dışında pek fazla sorun yok.





Bu da durdurmazsa işim yaş demektir.







ider tarzı yani. Ne var ki siz oyunda tek bir karakteri yönetmiyorsunuz. Burada üç farklı karakter var ve işin güzel yanı herbiri tamamen kendi senaryosuna sahip. Olaylar aynı çizgide ilerliyor, ancak karakterlerin her biri farklı bir görevde ve doğal olarak aynı anda farklı yerlerde, farklı işlerle uğraşıyor oluyorlar.

Mesela ilk görevi ele alalım, Starfleet gemisi Defiance istasyon etrafında devriye görevini yaparken bir yardım çağrısı alıyor ve saldırıya uğramış olan bir gemiye rastlıyor. Defiance aslında herkesin tanıdığı ve sevdiği Klingon savaşçısı Binbaşı Worf'un idaresi altındadır, ancak istasyon çevresindeki uçuşta idare istasyon amiri olan Albay Sisko'dadır. Bu karakterleri dizilerden de hatırlayacaksınız şüphesiz. Saldırıya uğrayan gemideki aşırı radyasyon kaçağı yüzünden ışınlanma imkansız hale gelince oraya bir mekik gönderilmesi gündeme gelir. Albay Sisko mekikle gemiye gidip durumu araştırmayı üstlenir. Burada Sisko rolüne soyunursanız, yaralı geminin koridorlarında saklambaç oynayacaksınız demektir.

Worf ve Kira...

Peki Sisko yaralı geminin koridorlarında silahlarının pek etkili olamadığı düşmanlarıyla köşe kapmaca oynayıp, bir yandan da mürettebattan sağ kalanları toplamaya çalışırken Worf ne yapmaktadır? Maalesef Defiance da bu tuhaf saldırganların hışmına uğramış, işgalciler bir şekilde gemiye doluşmaya başlamıştır. Bunlarla mücadele etmek Worf ve gemi personeline kalmıştır, ama bu kolay olmayacaktır. Aynı saatlerde ise Bajoran hükümetinin istasyondaki resmi sözcüsü olan Kira, eski bir dostuna yardım etmek için sistemdeki gezegenlerden birine iner ve kendini dinsel bir savaşın ortasında bulur.

Görevi bitirip de istasyona döndüğünüzde ise başka durumlarla karşılaşırsınız. Mesela istasyon amiri olan Sisko istasyon içindekilerle konuşup olaylar hakkında bilgi alabilir. Bu sayede senaryonun gidişine büyük katkıda bulunulmakta. Yani oyunun her safhasında karşınıza çıkanlar sadece öldürmeniz gereken düşmanlar değil, etrafta çoğunlukla korumanız gereken kişiler de oluyor.

Tricorder Nedir, Yenir mi?

Tabii ki oyunda standard Trek alet edevatını kullanmanız gerekiyor. Silahlar dizilerden tanıdığınız aletler, ama cephane ve medikit gibi şeyler çok kısıtlı, yani bunları çok dikkatli kullanmanız gerekli. Öte yandan işinizi çok kolaylaştıracak olan Tricorder da unutulmamış. Bununla belirli bir alanı tarayabilir, gizli anahtarlardan saklanan düşmanlara dek pek çok şeyin yerini bulabilirsiniz. Ayrıca göreve göre verilen ya da etrafta bulunan bazı araç gerece de rastlayacaksınız, bunları envanterden seçip kullanabiliyorsunuz.

Oyunda bir de çoğunlukla es geçilen bir unsura daha yer verilmiş ki, eğer buna dikkat etmezseniz bir adım bile ilerleyemezsiniz. Göreve çıkan adamınız tabii ki yanında bir telsiz de taşıyor, haberleşme menüsünden o an konuşabileceğiniz kişilerin bir listesini görebilirsiniz. Ancak kafanıza göre değil, yeri geldiğinde haberleşmeye geçmelisiniz, peki bunu nasıl ayarlayacaksınız. Çok basit, oyundaki anahtar yerlerde ekranın sol üst köşesinde bir Federation arması yanıp sönmeye başladığından bilin ki telsizi açma zamanı gelmiştir.

Unreal Yayılıyor...

Oyunun grafiklerinde yeni nesil Unreal motoru kullanılmış, bu da genel görünümün oldukça iyi olduğu anlamına geliyor. Çevre tasarımları oldukça iyi, haritalar baştan savma değil ve dekorlar ortamların bomboş gözükmemesini sağlıyor. Müzikler ve ses efektleri ise özen gösterilerek hazırlanmış, insana Trek atmosferini yaşatıyorlar. Düşmanlar ise biraz tek tip görünmelerine rağmen bir hayli güçlüler ve lap diye ortalarına atlamak yapabileceğiniz en büyük kerizlik olur, yani kafanızı kullanmanız gerekli.

Özetle The Fallen nispeten iyi bir oyun ve harcanılan vakte değiyor. Özellikle yapay zeka biraz daha iyi olabilirdi, Unreal motoru buna çok müsait. Eğer bu tarz oyunlardan ve sci-fi olayından hoşlanıyorsanız bir bakın derim.

Mad Dog | good@doggie.com.tr

INFO-BOX TPS (THIRD PERSON SHOOTER)

Bilgi İçin • http://www.ds9thefallen.com/
Yapım • The Collective Studios
Dağıtım • Simon and Schuster Interactive

Minimum Sistem • Pentium II 266, 64Mb Ram, 165Mb sabit disk alanı, 4 Mb grafik kartı.

Multiplay • Yok

alone in the dark
the new nightmare

Uzun bir aradan sonra karanlık tekrar üzerimize çöküyor...

Karanlık bir odadayım; sadece monitörümün pardon fenerimin zayıf ışığı çevreyi yetersiz bir şekilde aydınlatıyor. Odanın karanlık bir köşesinden aralıklı bir şekilde garip sesler duyuyorum. Galiba arkamdan bir yerden... Baksam mı acaba? Kafamı çevirmeden, şöyle göz ucuyla yabancı bir bakışın beni baştan aşağı süzdüğünü hissediyorum. Sonsuzluk kadar süren birkaç saniyenin ardından: "Abi şu bilgisayarı kapat da zıbar artık!" Nasıl yani? Ulen, kırk yılda bir 'alone in the dark' yapalım dedik ama sağolsun kardeşim, böğründen kopan bir cümle ile tüm fiyakamızı bozdu. Hayır, oturmuşuz gecenin körü inceleme yapıcaz diye, olmaz ki ama... Neyse bari artık ışıkları açayım da ne yazdığımı göreyim...



Armut piş... ...ağzıma düş!

«O artık eski poligon Edward değil; o artık uzun saçlı, trençkotlu, kaslı bir deliyürek.»

Efsane geri mi dönüyor?

Yaklaşık on yıl önce Alone in the Dark çıktığı zaman, geniş bir hayran kitlesi elde etmenin yanı sıra birçok 'ilk'e de imza atmıştı. Adventure ile aksiyon türleri ilk defa bu kadar iyi bir şekilde kaynaşıyordu (daha sonra da pek yıldızları barışmadı zaten), konsolda Resident Evil furyasının doğmasını sağlayacak 'horror-survival' türü ilk defa gün yüzü görüyordu ve ilk defa sabit görüntüler yerine değişen kamera açıları kullanılarak sinematik kurguya merhaba deniliyordu. Oyunun ikincisi ve üçüncüsü yapıldı ama hiçbiri ilkinin yerini tutamadı.

Ve şimdi uzunca bir bekleyişten sonra The New Nightmare ile Edward Carnby geri dönüyor. Gerçi o artık eski 'poligon' Edward değil; o artık uzun saçlı, trençkotlu, kaslı bir 'deliyürek'. Kahramanımıza bu sefer Aline Cedrac adında fıstık gibi bir antropolog eşlik ediyor. Her iki karakteri de oynamanız mümkün ama baştan söyleyeyim, hatunun bulmacaları daha zor. Hikaye bu sefer günümüzde geçiyor. Doğaüstü olaylar dedektifi (hem de en gizlisinden) Carnby yakın arkadaşı Charles Fiske'in cesedinin Shadow Island açıklarında bulunmasını araştırmak için yola düşer. Aline ise Profesör Obed Morton tarafından, bir kızılderili kabilesi olan Akbani'lerden kalma yazıtları deşifre etmesi için Shadow Island'a çağrılır. İkisinin yolları uçakta kesişir ama uçak düşünce tekrar ayrılır. Paraşütlerin Edward'ı ormanın içine ve Aline'ı da Morton malikanesinin çatısına indirmesiyle oyun başlar. Artık karanlıkta yalnız kalma vakti (işte adamı böyle bırakırlar)...

Kapalı kapılar ardındakiler...

Amacınız adanın üstündeki giz perdesini kaldırmak ve tabii ki canlı kalmak! Oyundaki bulmacaların çoğu, kilitli kapıları açmak için doğru anahtarları bulma üstüne kurulu. Kulağa pek heyecanlı gelmiyor ama kapalı kapıların arkasını merak etmeden de yapamıyorsunuz. Eskiden olduğu gibi bulduğunuz notlar ve günlükler hikayenin açılmasını sağlıyor. Ayrıca oyun boyunca Edward ve Aline telsizle haberleşerek birbirlerine bilgi aktarıyor. Telsiz olayı maalesef demolar dışında pek etkin değil (sadece bir bulmacada işinizi görüyor). Karşınıza çıkan yaratıklar (ki bazıları havadan geliyor) biraz Cthulhu biraz da Giger havasında ama maalesef hık demiş, ikisinden birinin burnundan düşmüş diyemeyeceğim.

Bir yaratığı nalları dikmeden temizlemek istiyorsanız, ilk vuran siz olmalısınız. Arkanızı dönmekte bir saniye gecikmeniz, enerjinizin yarısını götürebilir. Tabii kontroller bu şekilde olduğu sürece bir değil on saniye gecikmeniz bile mümkün →

ALONE IN THE DARK 4	81
Grafik • Grafikler serinin kaydettiği en büyük aşama. Düşük çözünürlüğe rağmen dokular ve karakter modelleri oldukça iyi.	
Atmosfer • Gerçekten karanlıkta yalnız kaldığınızı hissettiğiniz zamanlar oluyor. Özellikle gölge oyunları sizi her an tetikte olmaya zorluyor.	
Ses • Müzik kötü ve seslendirme zayıf ama ses efektleri gayet iyi. Gıcırtılar, tıkırtılar, hırıltılar, çatırtılar ve daha niceleri.	
Oynanabilirlik • Kontroller maalesef bazen bir hayli kasabiliyor. Siz çark edene kadar zombinin biri üstünüze çullanmış oluyor. Save olayı sinir bozucu.	



Grafikler gerçekten inanılmaz...



Gitti işte deri ceket, bizimkisi de iş değil kardeşim.



Hımm, şu aynanın arkası bir yere açılıyor mu acaba?



Babaanne bayramlık elini öpmeye geldim, aloo? Ya ben kime diyorum?

(daha hala mouse nişan almak hariç etkin bir şekilde kullanılmıyor). Oyunun başında doğru yerde değilim diye bir dolabı ancak beş dakika sonra itebildim! Envanterde uyduruk gözükseler bile silahlarınız elinizdeyken oldukça fiyakalı. Donanımınız yine sağlam ateşli silahlardan oluşuyor, özellikle üç namlulu çifte tavsiye edilir. Silahlar için 'Dokunulmazlar'dan 'Hayalet Avcıları'na bir geçiş var denilebilir. Ama zırt pırt cephanenizin bitmesi sık sık tabanları yağlamanıza neden oluyor. Sadece dört save hakkınızın olması da en uyuz durumlardan biri (bu konsol takıntısını bir türlü anlamış değilim). Ayrıca save ettiğiniz zaman bölüm kendi kendini resetliyor; hadi yaratıkların tekrar türemesi anlaşılabilir ama yarım bıraktığınız işlere baştan başlamak zorunda kalmak gerçekten çok saçma.

Ya feneriniz olmasaydı?

Herhalde The New Nightmare ile Alone in the Dark serisinin grafiklerinin tavana vurduğunu söyleyebiliriz. Çözünürlük hala biraz düşük kalsa bile (640x480) dokulara gösterilen özen gerçekten inanılmaz (keşke aynı özen envantere ve ara demolara da gösterilseymiş). Karakterler de olabildiğince detaylı. Konuşurken dudaklar oynamasa bile yüzler hiç fena değil. İşin içine bir de fenerinizin ışığı ve hareket eden gölgeler eklenince şov başlamış oluyor. Yalnız müziği kapatıp yerine Kayıp Otoban filminin soundtrack'i tadında bir şeyler açmanız tavsiye edilir. Dinamik kamera açıları oyunu bir B filmi havasına sokabiliyor; bazen geniş açı ile mekanlar deforme ediliyor, bazen de kendinizi üst kattaki bir pencerenin arkasından (sanki biri sizi izliyormuş gibi) görebiliyorsunuz.

En az müzik kadar seslendirme de kötü; karakterler sanki birer android gibi konuşuyor. Neyse ki ses efektleri oldukça sağlam; döşemenin bir bölümünün farklı gıcırdamasından, altında bir şeyler döndüğünü çakabiliyorsunuz. The New Nightmare belki grafikleriyle seriyi bir adım ileri götürmüş olabilir ama oynanabilirlik konusunda daha on fırın ekmek yemesi gerek. Yine de biraz gerilmek insanın hoşuna gidiyor...

Güven Çatak I guven@level.com.tr

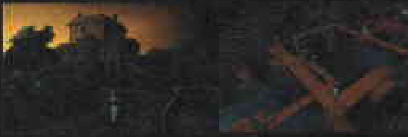
INFO-BOX	ACTION/ADVENTURE

Bilgi İçin • www.aloneinthedark.com
Yapım • Darkworks
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 400MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

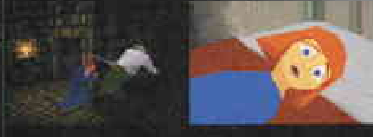
Multiplay • Yok

KARANLIĞIN HİKAYESİ



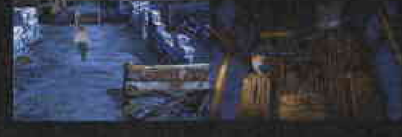
Alone I

Her şeyin başladığı oyun; yaklaşık bundan on yıl öncesi. Karanlıkta ilk defa yalnız kalışımız ve adventure türünün aksiyon ile ilk tanışması. O dönem için gerçekten sıradışı bir oyun; değişen kamera açıları, poligon karakterler, acayip yaratıklar ve Cthulhu miti üzerine kurulu ürpertici bir atmosfer. Başrolümüz, Edward Carnby şüpheli bir ölümü araştırmak için gizemli 'Derceto' malikanesine gider ama gidiş o gidiş. Daha ikinci dakikada bir zombiyle karşılaşınca, olayların sandığından daha karmaşık olduğunu anlar... Bulmacaların tek bir çözümünün olmaması ve Emily Hartwood karakterini de oynayabilmeniz oyunu bir başyapıt yapan diğer faktörler arasında.



Alone II

Kabus devam ediyor ve olay yine 1920'lerde geçiyor. Grace Saunders adında küçük bir kız kaçırılır. Ortada bir fidye talebi yoktur. Olayı araştıran yakın arkadaşınız Stryker hunharca katledilmeden önce kızın Tek Gözlü Jack'in elinde olduğunu ve mürettebatını diriltmek için kızı kurban edeceğini öğrenir... Ve Edward Carnby yine sahnede. Bu sefer H.P. Lovecraft mitlerinin yerini voodoo bebekleri ve kanlı tavuk tüyleri alıyor. Altıpatların yerini 'tommy gun'lara ve pompalılara bırakmış durumda. Cthulhu ucubeleri yerine de hayalet korsanlarla uğraşıyorsunuz. Oyun ilkine göre çok daha büyük; artık malikaneden (Hell's Kitchen) dışarı çıkabiliyorsunuz.



Alone III

İlkinden sonra serinin en çok tutulan oyunu. Artık grafikler bir hayli toparlanmış durumda. Sesler de hiç fena değil. Hikayeye gelince, içinde eski ortağınız Emily Hartwood'un bulunduğu bir film ekibi Slaughter Gulch civarında ortadan kayboluyor ve tabii iş yine başa düşüyor. Bu sefer bir hayalet kasaba ve kovboyculuk oynayan hayaletler söz konusu. İkincisine göre aksiyon ve hikaye çok daha düzeyli (en azından yine bulmacalar var). Ama onca teknolojik gelişmeye rağmen oyunun motorunun değişmemesi tam bir muamma; Edward Carnby yine aynı hantallıkta hareket ediyor. Daha farklı kamera açılarının kullanılması oyuna ayrı bir hava katmış.

hostilewaters antaeusrising

Bu kadar hareket bir strateji oyunu için çok fazla

Oyunun filmi, filmin kitabı, kitabın oyunu üçgeninde kaybolduğumuz şu günlerde birkaç ada etrafında geçen şu özgün oyunu takdir ve tebrik etmek lazım. Tabii bir ay içinde filmi çekilmez ya da kitabı yazılmazsa.

Adaya çık

Hemen oyuna geçeyim çünkü Hostile Waters hakkında söylenecek çok şeyi olan bir oyun. Rage'in uzun süredir ortalarda görünmemesinden birşeyler olduğunu tahmin etmeliydim. Hem her zamanki aksiyonlarından vazgeçmeyip hem de basit olmayan bir oyun çıkarmış olmaları bizler için sevindirici, onlar için ise bir ilk. Hatta bir senaryo oluşturmuş olmaları inanılmaz. Mutlaka bu işte Interplay'in parmağı var. Dışarıdan bakınca olay sadece birkaç ada etrafındaki bir iki atışmadan ibaret gibi duruyor. Fakat bunun arkasında yatan hikaye oldukça derin. Yakın gelecekte geçen oyun büyük savaş sonrası dünyanın yeniden yapılanmasını konu alıyor. Son büyük savaştan sonra tüm dünyanın barış içinde yaşamaya başlaması Pasifik'teki birkaç küçük ada üzerindeki terörist grupları iştahlandırıyor. Silahsızlanmadan yararlanmaya çalışan bu gruplar amaçları uğruna saldırılara başlıyor.

İlk saldırılar başladığı sırada size ilk savaşta oldukça hasar görmüş bir gemi veriliyor. Antaeus (mitoloji!) silahsızlanma sonunda elde kalan tek şey. Geminin özelliği savaşırken kullanacağınız üniteleri değişik bir teknolojiyle yapabiliyor olması. Oyunun yaklaşık üçte biri bu gemiyi tamir etmeyle ve üniteleri tanımayla geçiyor. Buradan oyunun kısa sürdüğünü *veya alışma süresinin* uzun olduğunu çıkarmak mümkün. Daha sonraki bölümlerde gerekli aygıtların toplanması, bir karargahın korunması veya düşman radar ve üslerini temizlemek gibi görevler alabiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bu *terörist grupların arkasında* bir yaratık ırkının olduğunu da öğrenince işler biraz daha karışıyor.

Keçiye ot at

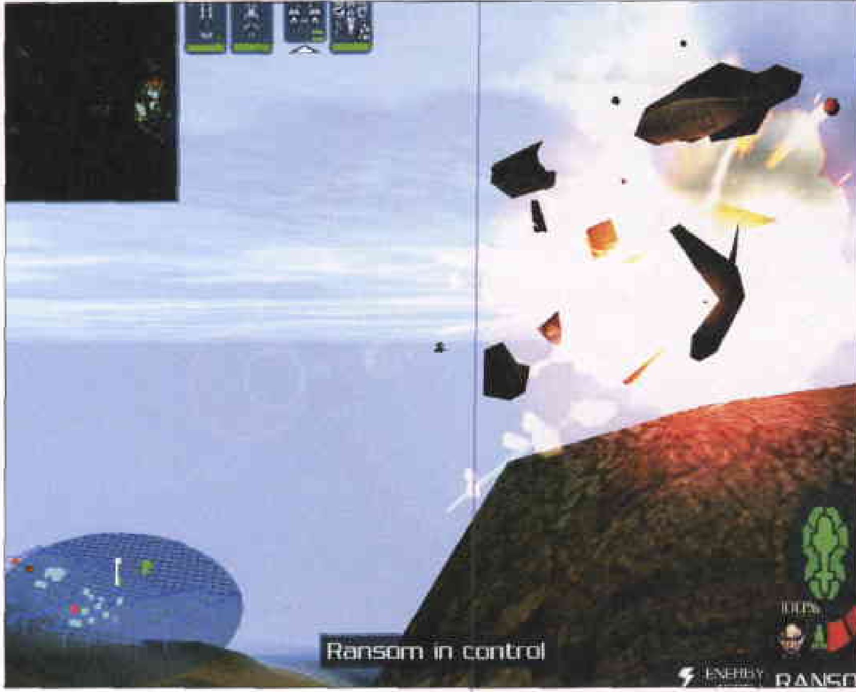
Hostile Waters oyun mantığı açısından son zamanlardaki "birkaç türü birleştirme" modasına

> «Aslında **Real-Time strateji** olarak adlandırılabilecek oyunda istediğiniz aracın içine girerek bütün eylemlerini kendiniz yapabilmeniz oyunu tam anlamıyla **simülasyon tarzı bir actiona** çeviriyor.»



uyuyor. Aslında Real-Time strateji olarak adlandırılabilecek oyunda istediğiniz aracın içine girerek bütün eylemlerini kendiniz yapabilmeniz oyunu tam anlamıyla bır actiona çeviriyor. Bu aradaki dengeyi hiç ummadığım kadar iyi sağlamışlar. Bunun için de Soulcatcher Chip, Warmap gibi kavramları oluşturmuşlar. Her görev farklı bir ada üzerinde geçiyor. Görevlerden önce bir demo bir de brifing seyrediyorsunuz. Brifing bitince kendinizi Warmap Room adlı yerde buluyorsunuz. Bura- →

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING	81
Grafik • Efektler açısından zengin bir motor kullanılmış. Rage'den görmeye alıştığımız bir teknoloji.	
Atmosfer • Harita başında nereyi bombalayacağınızı planlayıp sonra uçağa binip orayı *bombalarken ne hissederseniz* onu hissediyorsunuz.	
Ses • Müzikten bahsetmek pek mümkün değil ama ses organizasyonu, haberleşme ve diyaloglar multiplay havası yaratacak kadar iyi.	
Oynanabilirlik • Sürekli ileriyi meraka teşvik edebilen bir oyun. Biraz uğraştıran arabirim ve AI dışında problem yok.	



Çılgın Ransom başka bir hedefi patlatırken...



Patton lans flare efektinin güzelliğine bakarken



ehir üstünde it dalaşı

da 3 boyutlu harita üzerinde saldırıyı ve yapacaklarınızı planlıyor, gerekli emirleri veriyor, gerekli üniteleri üretiyorsunuz. Bu kısım daha çok 2D bir strateji oyununu andırıyor. Oyunun herhangi bir yerinde buraya dönebiliyorsunuz. Oyun bu sırada duruyor, böylece sizin düşünmek ve emirlerinizi vermek için zamanınız oluyor.

Soulcatcher Chip denilen kavram ise araç oluşturma bölümünde karşımıza çıkıyor. Olayın aslı eskiden savaşta ölen kahramanların ruhlarını ve zihinlerini çiplere koyarak onları yaşatmaya devam etmek. Ürettiğiniz araçlara bu çipleri taktığınızda o araç o askerin komutasına giriyor. Tabii ki bu askerlerin ölmeden önceki kişisel özellikleri de bu çiplerde barınıyor. Örneğin bazı üniteler yer savunma silahlarını daha iyi kullanabiliyor bazıları hava saldırı silahlarını. Ya da bazı askerler daha saldırıya yönelik savaşırken bazıları ulaştırmada başarılı olabiliyorlar. Bu özellikleri oyunda ilerledikçe öğreniyor, araçlarınızı da ona göre oluşturuyorsunuz. Araçları oluştururken dikkat edilmesi gereken bir ufak nokta da silah ve çeşitli özelliklerin yüklenmesi. Her araç büyüklüğüne göre belli sayıda slota sahip. Bu slotlar çip, zırh, geri dönüşüm, tamir ve görünmezlik özelliklerini yüklemek için kullanılabilir. Fakat örneğin bir helikoptere geri dönüşüm ünitesi yükleyebilmeniz slot yetersizliğinden dolayı mümkün değil. Aynı şekilde Scrab adlı basit yer aracına çip ve geri dönüşüm ünitesi yükleyince (ki bunları koymak mecburi) zırh koyacak yeriniz kalmıyor. Bu durumda dolaylı yoldan her aracın belli bir görevi olmuş oluyor. Silahlar için slot olayı geçerli değil çünkü silahların yeri ayrılmış durumda ve sadece belli sayıda silah seçebiliyorsunuz.

3000 exp

Scrab'lar kaynak toplama ve tamir yeteneğine sahip. Taşıyıcı araçlar uçamayan araçları Antaeus'dan karaya taşıyor. Bir bölümden sonra bunlara ihtiyacınız kalmıyor. Hava araçları ve hovercraftlardan başka bir de sabit silahlar var. Araç yapma sınırınız yok fakat çipler bitince yaptığınız her aracı kendiniz kontrol etmelisiniz. Ki iki araçtan sonra bu kontrol çok zorlaşıyor. En iyisi çip sayısından bir fazla araç üretmek ve üzerinde çip olmayanı kullanmak. İçinde askerlerin ruhu olan araçları istediğiniz zaman komuta edebiliyor veya hiç ellemeyip sadece taktikleri verip savaşı 3D bir dünyada izleyebiliyorsunuz. Çipleri taşıyan araçlar parçalanınca aynı askeri kullanarak yeni bir araç yapabiliyorsunuz.

Her strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda da araçları yoktan var etmiyorsunuz. Bunun için Antaeus bir çeşit enerji kullanıyor. Kullandığı enerjiyi de haritalardaki metal hurdalardan karşılıyorsunuz. Bunun için geri dönüşüm ünitesi yüklenmiş Scrab kullanmanız gerekiyor. Farklı büyüklükte metal parçalarını ya bir kerede ya da birkaç parçaya ayırarak enerji haline dönüştürüp gemiye yolluyor. Bu metaller bazen bir bina ya da kuleyken bazen de bir uçaksavarın kalıntısı olabiliyor. Üzerinde çip olmayan Scrab'larla geri dönüşümü yapmak tam anlamıyla cehennem. Her metal için saniyelerce beklemek diğer taraflarla uğraşmanızı imkansız kılabilir. Ama içinde bir asker olan Scrab emir verdiğiniz yerdeki metalleri siz komuta etmeden sömürebiliyor.

Bi de tam dolu AWP

Teknik konulara gelince Rage'in geçmişi aklıma geliyor. "Düşük sistemlerde düşük teknolojiyle görsel şölen" olarak adlandırabileceğim firmanın kullandığı teknoloji burada da göz kamaştırıyor. Fakat sanırım artık düşük sistem ve düşük teknoloji kısmından biraz şüphe duymalıyım. Çünkü oyunun motoru grafik efektleri ve ses koordinasyonu konusunda ileri bir teknoloji kullanmış ve başarılı olmuş. Özellikle patlama ve gece, gündüz efektleriyle, diyaloglar, haberleşme ve ses efektleri konusunda bu kadar başarılı bir oyunla karşılaşmış olmak beni memnun etti.

Oyunda zorlandığım kısımlardan biri kompleks emirleri vermek oldu. Araçlara eskortluk, "Baktığım yere bak", "Ateş açtığım hedefe ateş aç" gibi emirleri vermek ilk anda zor karşılanabilir. Fakat onun dışında oyunun arabirimi bu kadar karışık gözüken bir oyun için oldukça kolay. Zaten ilk birkaç kolay bölüm bunları öğrenmekle geçiyor. Alışması çok vakit almıyor. Ama oyunun kısa olması bu konuda bir dezavantaj. Warmap odasındaki savaş planı yönetimi ve daha sonra bunu etkileyici 3D arabirimde kendi ellerinizle yerine getirebilmek oldukça eğlenceli. Ufak bir sorun yapay zeka konusunda ortaya çıkıyor. Öyle ki bazen emir verdiğiniz araçları kendiniz ele alıp yönlendirmeniz gerekebiliyor. Eksi olarak adlandırılabilecek iki ufak nokta da skirmish ve multiplayer modların olmayışı. Hostile Waters son zamanların en iyi hibrid strateji/action oyunu diyebilirim.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

INFO-BOX **STRATEJİ/ACTION**

Bilgi İçin • www.antaeusrising.com
Yapım • Rage
Dağıtım • 14" East / Interplay

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 8MB AGP Ekran kartı

Multiplay • Yok

microsoft train simulator



Peronda yolcu kalmasın!

Trenler neden bu kadar ilgi çekici araçlardır, aranızda bilen var mı? Yani sonuç olarak pek bağımsız hareket ettikleri söylenemez, önceden belirlenmiş bir hat üzerinde ilerler, önceden belirlenmiş istasyonlarda dururlar. Buna rağmen istisnasız hemen her ülkenin edebiyatında uzun yolculukları, büyük özlemleri ve çoğu zaman belirsizlikleri vurgulamakta baş rolü oynarlar. Gemiler çok daha büyük ve eski araçlardır, insanlık tarihi kadar eskidirler neredeyse. Buna rağmen trenler çok daha genç sayılırlar, ama yine de gemilerle yarışırcasına duygu yükleler bakanların yüreklerine.

Hiçbir insan tanımadım ki çocukluğu demiryolunun yakınında geçmiş olsun da, rayların üzerinde oyun oynamamış, kenara oturup geçen trenleri seyrederek hayal kurmamış olsun. Gümbürdeye gümbürdeye giden bu dev metal yığınlarının nasıl bir sihri, nasıl bir tılsımı vardır ki koca koca adamlar büyük paralar döküp evlerinin ortasına maket demiryolu döşetsinler, uzaktan kumandalı trenlerle oynasınlar?

Bilen varsa söylesin...

Doğrusu bu soruların cevabını ben bilmiyorum. Tek bildiğim ufacık bir çocukken sekiz şeklinde döşenen rayları olan küçük bir pilli trenimin olduğu ve babamın da yanıbaşıma çöküp benimle birlikte oynadığıdır. O koca adam nasıl da dalıp giderdi o lambası yanan minik kara lokomotif rayların üzerinde dönüp dururken. Kimbilir, belki de soğuk bir kış günü açık bir yük vagonunda nasıl parkasına sarılıp birliğine teslim olmak için taa Erzincan'a kadar gittiğini hatırlardı?

Bana gelince, sadece bir defa uzun bir tren yolculuğuna çıktım. Ne ilginçtir ki hava sıcak olmasına ve ben de yolcu kompartımanında gidiyor olmama rağmen, istikamet üç aşağı beş yukarı aynı sayılırdı, sebep ise birebir aynıydı. Kimbilir, belki ben de artık her tren görüşümde sıcak bir yaz akşamı Malatya garına inişimi hatırlayıp dalıp gideceğim? Kimbilir, belki de tüm o tren tutkunu insanların böyle anıları var?

Cevabı belki ben bilmiyorum ama, Microsoft yetkilileri arasında birileri ya çok duygusal, ya da çok açıkgöz, bunun farkındayım. İnsan başka neden kalkıp ta durduk yerde bir türün belki de ilk örneği olacak bir oyun yapar ki? Aranızda bilen var mı, daha önce hiç tren simülatörü yapıldı mı? Ben bilmiyorum doğrusu. Lokomotifte makinist olarak oturup ta düdüğü bas bas bağırtmama izin veren başka bir oyun olmadı bugüne dek.

İşte size türünün ilk örneği, Train Simulator! Bu bir oyun mu değil mi doğrusu emin olamıyorum. Çünkü bu yapımın hiçbir tarafı "Beni ufaklıklar oynasın diye yaptılar!" der gibi durmuyor. Tıpkı *sivil havacılık simülatörleri gibi, ciddi, ağrıbaşlı,* sabır ve zaman gerektiren bir bilgisayar programı bu. Ancak zaman ayırabilecek, sıkılmadan, daha beş dakika geçmeden "Eeeeh, baydı ama ya!" deyip çıkış tuşuna basmayacak olan oyuncuların oyunu bu. Başka bir deyişle, küçük dostlarım alınmasın ama, "büyük çocuklar" için yapılmış bir oyun bu.



Amerika ve Japonya'daki en eski tren yolları var.



TRAIN SIMULATOR	75
Grafik • Beklediğim gibi değil, iyi bir PC ile bile sonuçlar yeterince etkileyici sayılmaz. Belki gelecek sefere?	
Atmosfer • Bu bir tren simülatörü, Doom değil! Ama yine de kendinizi o trenin komutasında hissetmek güzel.	
Ses • Bir trenden ve geçtiği yerlerden beklenebilecek tüm sesler var. Dizel oldukça gürültülü, yani çok gerçekçi.	
Oynanabilirlik • Öğrenmesi basit sayılmaz, ama aşırı zor da değil. Ve fakat bolca sabır ve aşk gerektiren bir oyun bu.	



Hava şartları trenin kontrolünü tahmin edemeyeceğiniz kadar etkiliyor.







Trenlerin kokpitleri gerçekleriyle aynı ve kullanılabilir.

Demirden evler...

Train Simulator büyük bir oyun, hem de çok büyük. Oyunda Amerika, Avrupa ve Japonya'dan inanılmaz uzunlukta tren hatları bulunuyor. Ve bunlar olabildiğince gerçekçi bir biçimde birebir modellenmeye çalışılmış, çevrede olan tüm unsurlarla beraber. Yaklaşık 150 millik bir hat üzerinde, saatte ortalama 40 mille ve elinizdeki hareket planlarına uyarak gittiğinizi hayal edin. Saatler süren bir yolculuk bu! Üstelik tüm trafik işaretlerine, hız limitlerine ve hava şartlarına da dikkat etmeniz gerekiyor! İstasyonlara geç ya da erken girmemeli, buzlu bir dağ tırmanışında treni raydan çıkarmamalısınız! O kadar sabırlı olabilir misiniz? Tabii ki oyunu daha kolaylaştırabilir, gerçekliği kısabilir, hatta istediğiniz noktada kaydedip ertesi gün tekrar yükleyebilirsiniz. Ama o zaman neresi simülasyon olur bunun?

Sonra o lokomotifleri idare etmek var bir de. Buharlı, dizel ve elektrikli olmak üzere toplam 9 tren modeli var son yüzyılda tasarlanmış tüm modellerin arasından seçilmiş olan, ve herbiri aslına çok sadık kalınarak modellenmiş. Alp dağlarının arasında süzülüp giden efsanevi Orient Express'in makinisti olmaya ne dersiniz? Buharlı bir treni idare etmek gerçek hayatta daha zordur belki, ama burada da pek o kadar basit olmadığını göreceksiniz. Neyse ki Tutorial kısmında her tür trenin temel çalışma prensipleri yeterince anlatılıyor.

Demirden Yollar...

Eğer macera isterseniz o da mümkün. Orient Express'te cinayet işlenmiş, siz de olayın çözülmesinde kilit rol oynayacaksınız. Ya da dağların arasında karda kışta mahsur kalan bir yolcu trenini kurtarmaya gitmeye ne dersiniz? Peki diyelim ki tüm o istasyonlara zamanında varıyor, yolcuları alıp postayı bırakıyor ve turu tam saatinde tamamlıyorsunuz. Peki aynı işi bir de kasırganın darmadağın ettiği topraklarda tekrarlayabilir misiniz? Demiryolu sık sık düşen ağaçlarla kapanmışken, raydan her an çıkma tehlikesi altında acil bir sefer yapabilir misiniz? Tüm bunlar kesmezse kendi senaryolarınızı da yaratabilirsiniz, bu da mümkün.

Kara Tren...

Bu tür bir oyun yapmak aslında hiç kolay değil, çünkü modellenmesi gereken dev bir saha var. Üstelik uçuş oyunlarında olduğu gibi toprağı 3000 değil sadece 3 metre yüksekten görerek gidiyorsunuz. Haliyle bu da grafik olayını bir hayli zorluyor. Ve gerçekten de oyunun grafikleri, özellikle trenlerin modellenmesi oldukça iyi olmuş. Ama çevre tasarım çok donuk, çok cansız geldi gözüme. Sakın Microsoft programcıları uçuş simülatörlerinde kullandıkları grafik motorundan burada d faydalanmış olmasınlar? Belki masrafları kısmak yönünden akılcı bir yaklaşım, ama bu oyun çok daha iyi olabilirdi. Anlıyorsunuz ya, tren kullanmanın zevki biraz da etrafı seyretmekte yatıyor, sonuçta kuyruğuna takılıp ateş edilecek düşmanlar yok bu oyunda.

Ama Train Simulator çevre tasarımı açısından çok donuk, çok sentetik kalıyor. Bu da haliyle oyunun albenisinden çok şey götürüyor. Üstelik grafikleri o denli mükemmel olmamasına rağmen detay seviyesini açtığınızda makinenizin bir inceden kasıldığını hissedebiliyorsunuz. Dış kamera açılarından etrafı seyrederken raylar bir kaybolup bir görünüyor, etraftaki binalar aniden buhar olup uçabiliyor. Bir uçuş simülasyonunda olsa pek takmam bunları, biraz daha yükselir düşmanı arar, yerde olanları unuturum, biter gider. Ama bir tren kullanırken bunu yapmak imkansız takdir edersiniz ki.

Binsem Gitsem Yine...

Doğrusu Train Simulator pek çok açıdan iyi kotarılmış bir oyun, grafikler hariç. Ama türünün ilk örneği olduğunu hesaba katarak ve ikincisinin daha iyi olacağını umarak not veriyorum bu defa. Bu yüzden notu kafamdaki gerçek notundan birazcık daha yüksek olacak. Ama söylemedi demeyin, bu oyun sabırsız ve adrenalin bağımlısı insanların oyunu değil. Bu oyunu ancak trenin her makastan geçerken çıkardığı sesi dinlediğinde yüzü gülümseyen sabır sahibi insanlar oynayabilir. Eğer onlardan değilseniz, o zaman Serious Sam oynamaya devam edin derim.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

INFO-BOX | **SİMULASYON**

Bilgi İçin • http://www.microsoft.com/games/trainsim/info/
Yapım • Microsoft
Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • Pentium II 266, 64Mb Ram, 1.8 Gb sabit disk alanı, 4 Mb grafik kartı.

Multiplay • Yok

legends of the might & magic

Bunların çektiği kopyayı millet lise sınavlarında çekmedi!

Bu 3DO'yu n'apmalı bilemiyorum artık! Bir taraftan adamların heykellerini dikmek, diğer taraftan da kulaklarından tavana asmak geliyor içimden! Günlerimizi gecelerimizi verdiğimiz, başına oturduk mu kalkmak bilmediğimiz Heroes of the Might and Magic serisinin yapımcıları böyle özensiz, böyle özenti bir oyunun altına imza atmamış olmalılar. Belki de bu şirkette birbirlerinden haberi olmayan kişiler çalışıyorlar, Heroes'u ve Legends'ı çıkaranlar aynı kişiler olamaz! Başka bir açıklama getiremiyorum şu duruma!

Sevgili okuyucum, kusura bakma iki sayfalık yazının daha ilk paragrafında oyunu yerin dibine sokmak adetim değil biliyorsun, ama burada durum farklı. Adı sanı duyulmamış bir firmadan böyle bir sonuç çıksaydı çok daha ılımlı konuşur, hatta oyunu "gelecek için umut verici" diye bile yorumlayabilirdim. Oysa 3DO'dan, hem de "Might and Magic" gibi bir etiketle, yani M&M ve Heroes of the M&M serilerinin garantisini ardına alarak çıkan bir yapımdan bu kadar düş kırıklığı yaratmasını beklemezdim.

Legends of the M&M'i en kısa şekilde anlatmak gerekirse: "Counter Strike'ı al, ortaçağ atmosferinin içine oturt, sonra da apartmanın yedinci katından aşağı at, kafası gözü yarılsın!" İşte ortaya çıkan görüntü aynen bu şekilde! Bana kalırsa önceleri Hexen, Heretic gibi bir ortaçağ FPS'si yapmak niyetindeyken CS'nin kazandığı başarıya bakıp işin kolayına kaçmışlar. Keşke hiç zahmet etmeyip CS için yeni ortaçağ modelleri ve haritaları hazırlayıp silahlar için de bir iki ufak yazılım geliştirselermiş. Çok daha kısa sürede daha iyi bir ürün ortaya çıkardı, üstelik M&M adı da lekelenmemiş kalırdı.

Her türlü fantezi silah bulunur

Hemen anlatmaya başlayayım da kendi kararınızı kendiniz verin : Ekran parlaklık ayarlarının dahi yer almadığı bir açılış menüsünün ardından -bilirsiniz FPS'lerde özellikle karanlık haritalarda bu ayarlar hayatidir!- oyuna başlıyorsunuz. Dikkat ettiyseniz tuş kontrollerini ayarlıyorsunuz demedim, çünkü bunlara alışmakta zorluk çekmeyeceksiniz. R tuşuyla şarjör değiştiriyor, pardon büyülü değneğinizi şarj ediyor, G tuşuyla silahınızı atıyor, E tuşuyla rehineleri, tekrar özür dilerim "prensesi" peşinize takabiliyorsunuz. Bilmem bir yerlerden tanıdık geldi mi?

Başlamadan size iyi takımdan mı, kötü takımdan mı olmak istediğiniz soruluyor. Her takımda da üç ayrı karakter bulunuyor. Paladin, Druid ve Sorceress iyi takımın, Warrior, Archer ve Heretic de kötü takımın elemanları arasında yer alıyorlar. Bu karakterler arasında gözle görülür farklar olmasını ve dengenin iyi kurulmasını beklerdik ama birinin kullanabildiği silahları diğerinin daha sınırlı kullanabilmesi ve hızlarının farklı olması dışında bir ayrım gözümüze çarpmadı. Üstelik Warrior ve Paladin'in ok-yay, büyülü değnekler gibi uzun menzilli silahlarla başlarının hoş olmaması da dengeyi onlar aleyhine bozuyor. Hadi Paladin biraz değnek kullanabiliyor ama bu silahı, Sorceress, Druid ve Heretic gibi karakterler kadar etkin kullanamadığı için onu kurtarmaya yetmiyor.

Oyundaki hemen her silahın tıpkı Unreal Tournament'de olduğu gibi mouse sağ tuşuyla kullanılan bir de alternatif atışı var. Ama üzülerek söylüyorum bu özellik kimi yerlerde ilginç olmaktan çok komik bir hal alıyor. Örneğin baltaları sol tuşla hedefe doğrudan fırlatırken, sağ tuşla sektirerek(!) atıyorsunuz. Kimi silahlar da bu zorlamadan nasiplerini almış bulunuyorlar. Örneğin "Gatling Crossbow" diye evlere şenlik bir aletimiz var ki, almışlar crossbow'u, takmışlar zerine bir mitralyöz namlusu, olmuş size silah! Pes artık, neyse ki "defuse kit"i takliten bir şeyler geliştirmemişler! Bunun dışında lavda yürürken kullanabileceğiniz Lava Protection, yüksekten düşerken sizi kurtaracak Feather Fall gibi büyüler ve H.H.G.A. (Holy Hand



Grenade of Antioch) adlı el bombaları (nasıl yani demeyin, öyle işte!!) da var. Tüm bu ekipmanı nereden temin edeceğinizi de söyleyeyim: Her el başlar başlamaz B tuşuna basıp paranızın yettiği kadarını satın alıyorsunuz. Ardından alışık olduğunuz gibi "Go go go!!!"

Uygun fiyata prenses kurtarılır

Gelelim haritalara ve senaryolara : "Rescue the princess" birebir CS rehine kurtarma senaryosu. İyilerin görevi prensesi alıp kurtarma noktasına götürmek. Elbette geleneğe uyulmuş, prensesin su altında koşması, kapı girişlerinde takılması gibi bug'lar ihmal edilmemiş. "Warlord Escape" ise VIP senaryosundan araklanmış bir konu. Oyunculardan biri ekipman alamayan, ama elinde bazuka gibi bir silahı olan Warlord oluyor. Onun takımı kaçış noktasına kadar eskortluk yaparken diğerleri de kaçışa engel olmaya çalışıyorlar elbet. "Sword →

LEGENDS OF THE MIGHT AND MAGIC	40

Grafik • Lithtech motorunun idare-i vaziyet kullanımlarından biri. Bir FRP için belki ama FPS için ı-ıhh..

Atmosfer • Prenses kurtarıyoruz, gogogo diye ortama atılan bir grup kahraman, öykü yok, konu yok, ortam yok, gerisini siz düşünün...

Ses • Sesi kısın, oynarken bir arkadaşınız efekt yapsın, ya da siz kendi kendinize şarkı mırıldanın. En azından sinirleriniz bozulmaz.

Oynanabilirlik • CS oynayabilen herkes oynayabilir, tabii katlanacak sabrı varsa!



Bütün rakiplerinizi ekarte edip ejderhaya ulaştınız. Eee peki şimdi ne olacak?

in the Stone"da ise takımlar taşa saplı kılıcın peşinde koşuyor, onu bulunduğu yerden çıkarıp belli bir noktaya ulaştırmaya çalışıyorlar. Burada önemli olan, kılıcı bulan oyuncunun tüm silahlarını yitirip yalnızca kılıcı kullanabilmesi. "Dragon slayer" senaryosunda ise ejderhayı ilk bulup (bu işin kolay kısmı!) yok eden (aha bu da zor kısmı!) takım kazanıyor. Ama ejderhayı alt etmek biraz kastığı için genellikle bu mod takımlardan birinin diğerini indirmesi ile son buluyor.

Dört ayrı senaryo için hazırlanan harita sayısı yirmi olduğu ve herhangi bir map editör ya da bot bulunmadığı için Legends of the M&M jet hızıyla baymaya müsait bir oyun. Elbette isterseniz Practice Offline seçeneğiyle haritaları tek kişi, yaratıklara karşı oynayabilirsiniz. Ama benim midem bunu bir yere kadar kaldırabildi. Yaratıklardaki AB (Artificial Backintelligence = Yapay Gerizeka!) o halde ki, siz onlara ilk vuruşu yapmadan oldukları yerde dönüp duruyorlar. Siz vurunca da doğrudan üzerinize doğru koşturuyorlar. Eğer onların ulaşamayacağı bir yerdeyseniz kaçmadan yerlerinde kalıp sizin menzilli atışlarınıza poz veriyorlar. Hele ölürken sanki öldüklerini sonradan fark etmiş gibi benzerine ancak eski kovboy filmlerinde rastlayabileceğiniz bir animasyon sergiliyorlar ki... Neyse, sözün özü : yaratıklar korkunç! (Ama olması istenen anlamda değil!) Server olan oyuncu isterse multiplayer oyunda da bu yaratıkları açabiliyor, ama karakterlerin başını biraz ağrıtmaktan başka işe yarayacağını sanmam.

INFO-BOX	MULTIPLAYER FPS

Bilgi İçin • www.3do.com
Yapım • New World Computing
Dağıtım • 3DO

Minimum Sistem • 400MHz Pentium, 64 MB RAM, 400 MB HDD

Multiplay • LAN, TCP/IP, GameSpyArcade



Müracaat: Güç ve Büyü Ltd. Şirketi

CS esinlenmeleri yalnızca saydıklarımızla kalmıyor. Radarın yerine diğer oyuncuların yerlerini gösteren kristal küre (insaf!), TAB tuşuna basınca ekrana gelen, kimin sağ kimin ölü olduğunu, hangi takımın kaç el aldığını gösteren tablo (yeter!!), Z tuşuyla listesi çıkan "Sağa gidin!" "Burayı koruyun!" gibi takım komutları (imdat!!!) da oyunda özgünlüğün zerresi olmadığının diğer kanıtları.

Lithtech motoru kullanılarak yapılan binalar, karakter modelleri vasatın üzerine çıkamıyorlar. Duvarın daha açık renkli kısımlarının aslında gizli bir kapı olması ya da mancınığa binip kendini fırlatma gibi taa Hexen'den hatırladığımız bildik numaralar da durumu kurtarmakta yetersiz kalıyor. Ses efektleri de muhtemelen yapımcıların ellerinde hazır olan .wav dosyalarından ya da içlerinden birinin ağzıyla "haşır huşur" yaparak çıkardığı seslerin kaydedilmesiyle elde edilmiş. Ben Malkoçoğlu ya da Tarkan filmlerindeki "fiyuufiyt" şeklindeki ok efektlerini eğlenceli bulurdum ama bir okun ya da bıçağın Osmanlı tokadı atar gibi "şırraak" diye ses çıkardığına ilk kez Legends of the M&M'de tanık oldum.

Tuş kombinasyonlarına kadar bir oyunu tamamen kopyalayabilir, ama buna rağmen yeni grafikler ve yeni bir konu ile ortaya iyi bir şeyler çıkartabilirsiniz (bakınız Desperados, Commandos'tan mekan ve karakterler dışında ayırt edilemeyecek bir oyundu ama yapımcılar Commandos'un açıklarını kapatıp ellerindeki malzemeyi iyi değerlendirdikleri için oyun kısa sürede hit oluverdi). Oysa Legends of the M&M'de yalnızca iyi iş yapan oyunun kalitesiz taklidini bildik bir etiket altında pazarlamaya çalıştıklarını görüyorum. Şimdilerde Heroes 4'ü hazırlamakla meşgul olan ve bu vesileyle ağzımızın sularını akıtan 3DO'nun yaptığını bir "iş kazası" olarak görmek istiyorum ama yine de onlardan teessüflerimi esirgemiyorum.

Son söz ister misiniz: Gidip Hexen oynayın (hala) daha iyi!!!

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr



gilbertgoodmate andthemushroomofphungoria

3D çağında 2D bir adventure... Eskilere ışınla beni Scotty...

Eskiden 2D adventure oyunları gerçekten PC oyun dünyasının zirvesinde oturuyordu. Herkes LucasArts ve Sierra'nın çıkaracağı bir sonraki adventure oyununu dört gözle beklerdi (ta ki Doom çıkana kadar). Aklıma ilk gelen King's Quest ve Indiana Jones serisi hem çok iyi bir espri anlayışına hem de zamanına göre çok sağlam grafiklere sahipti. Onların tadını bugün hala bulamıyorum desem yalan olmaz herhalde. Tamam, şimdi görsel açıdan çok daha güçlü oyunlar yapılıyor ama sanki 'eğlence' faktörü biraz arka planda kalıyor, hatta bazen tamamen unutulabiliyor. Yapılan 3D adventure oyunları bile birkaç istisna dışında çok tutmadı, adventure oyuncusuyla 'o' bağı kuramadı. İşte bu anlamda Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria çok ilginç bir oyun; çünkü tamamıyla geleneksel, peşine aksiyon türünü takmayan bir adventure. Sanki zamane oyuncularına 2D adventure oyunlarını hatırlatma misyonunu üstlenmiş gibi.

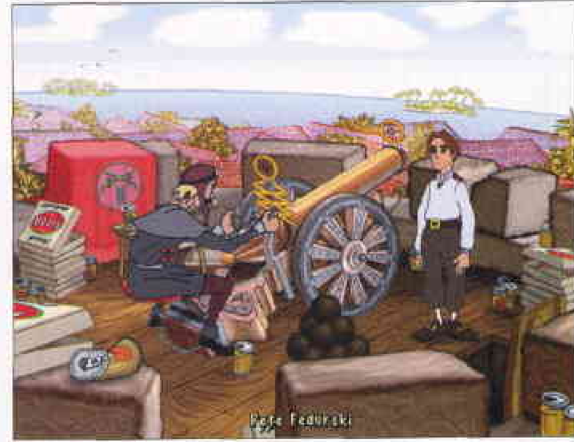
Mantar deyip geçmeyin...

Evvel zaman içinde, kalbur zaman içinde, ülkenin birinde tek amacı dünyayı ele geçirmek olan kötü mü kötü bir büyücü yaşarmış. Adı Karn olan bu büyücü ortalığı yakıp yıkmadığı zamanlarda, hala kendisine karşı koyan Phungoria kasabası sakinlerinin yolladığı 'sözde' kahramanların icabına barmış. Kasabanın moruk heyeti artık Karn'a gönderecek başkası kalmadığı için tam bir salak olan Marvin'i seçmek durumunda kalmış. Umutsuz bir şekilde yola koyulan Marvin en sonunda kötü büyücü Karn ile karşılaşmış. Tam her şey bitti derken, bizim salağın gözüne koca bir mantar ilişmiş. Aklına nereden estiyse, kendisini kızartmaya hazırlanan Karn'a bu garip mantar ile bir darbe indirmiş. Büyücü Karn mantarın sihirli gücü karşısında nalları dikmiş ve salak Marvin de kahraman ilan edilmiş. İşte o günden beri bu sihirli mantar Phungoria kasabasının meydanında sergileniyor ve her yıl mantarla ilgilenmesi için biri seçiliyor. Ama bir gün mantar çalınır, hem de bekçilik yapma sırası Gilbert Goodmate'in büyükbabasında iken! Sanırım gerisini tahmin etmişsinizdir. Gilbert yani siz mantarı veya hırsızı bulamazsınız, büyükbabanız ikindiye yetiştirilecek...

Laf lafı açar ama...

Durum bundan ibaret. Gördüğünüz gibi hikayenin pek bir numarası yok. Zaten oyuna ilk başladığınız zaman hemen Gilbert Goodmate'in Guybrush Threepwood (bkz. Monkey Island) ile benzerliği dikkatinizi çekiyor (en azından benim çekti). Aynı tarz espriler, aynı tarz laf ebelikleri ister istemez kulağınızı tırmalıyor; ama tüm bunların bir Monkey Island kalitesini yakalayabildiğini söylemek zor. Özellikle diyaloglar o kadar uzun ve gereksiz ki okurken gözleriniz kapanabiliyor (bana iki defa oldu); The Longest Journey bile bu konuda çok daha insaflıydı diyebilirim. Kısa sorulara uzun cevaplar almaya karşı değilim ama bu ce-





O zamanki uçaksavarlar böyleymiş işte... Ya bir dakika, o zaman uçak yoktu ki?



Kötülerin kötüsü büyücü Karn burada ikamet ediyormuş.

GILBERT GOODMATE	67
Grafik • Grafikler teknolojinin oldukça gerisinde ama bu durumu dert etmiyor. Canlı ve rengarenk arka planlar üzerinde karikatürize karakterler çok şirin gözüküyor.	
Atmosfer • Oyunun ağır bir temposu olduğu için havaya girmeyi şimdiden unutun derim. Hatta bazen diyaloglar yüzünden gözleriniz kapanabiliyor. Hikaye de malum, pek iç açıcı değil.	
Ses • Sesler ve müzik idare eden cinsten. Çok fazla kulak tırmalamıyor. Seslendirme çok iyi olmamış; seslerle karakterlerin kalıpları hiç uymuyor.	
Oynanabilirlik • Kontroller gayet basit ve pratik. Geleneksel adventure oyunlarında arayüz namına ne varsa, aynen uygulanmış.	



Medyuma soracağınız çok şey var...







vaplar 20 cümleyi aşınca ve üstelik ortada dönen dolaplar hakkında hiçbir ipucu vermeyince, ekran başında uyuklamaya başlıyorsunuz. Hatta bazen çıkış cümlesi bile seçeneklerin arasında yer almıyor! Mecburen ağzınızda tüy bitene kadar devam ediyorsunuz. Maalesef Gilbert'ın delikanlılığına rağmen oyunun temposu çok ağır.

Ayrıca birkaç kelime oyunu hariç espriler gayet yavan ve bayık. İyi olan esprilerin de bence yeterince üzerine gidilmemiş. Örneğin Gilbert köprüyü geçmek isteyince nöbetçi ona "None may pass" diyor, bizimkisi de "I am a nun, let me pass" diye karşılık veriyor. Buraya kadar komik bir kelime oyunu ama Gilbert kaybolup bir süre sonra bir rahibe kılığında askerin karşısına geçseydi, çok daha komik olabilirdi. Sonra oyunda o kadar çok Viking esprisi yapılıyor ki adamlara karşı ister istemez bir antipatiniz oluşuyor. Oyunu yapanların İsveçli olması durumu birazcık açıklıyor ama aynı esprinin neden 900 kez yapıldığını anlamak çok zor.

«Anlaşılan Gilbert Goodmate oynanış sistemiyle olduğu kadar grafikleriyle de geleneksel adventure oyunlarına sadık kalmayı hedeflemiş.»

Bulmaca buldurmaca...

Neyse ki bulmacalar olabildiğince mantıklı. Öyle 'bir yelpaze yapmak için zürafayı ağacın üzerinde kullan' gibi abuk sabuk olaylar yok. Bulmacalar genellikle topladığınız nesneleri ya solo bir şekilde ya da birleştirerek uygun yerlerde kullanabilme üstüne kurulu. Gerçi uygun yere tıklayabilmek için bazen piksel avına çıkmanız gerekiyor ama o da oyunun (ve tüm janrın) tuzu biberi olarak kabul edilebilir herhalde. Aslında diyaloglar işi yokuşa sürmese, bulmacaları çözmek gayet zevkli olabilirmiş (o kadar çok çene çalıyorsunuz ki bulmaca için hevesiniz kalmıyor).

Tüm klasik 2D adventure oyunlarında olduğu gibi Gilbert Goodmate için de 'işaretle ve tıkla' sistemi geçerli. Mouse imleciniz, herhangi bir interaktif ilişki (konuşma, bakma, alma, dokunma, vs.) kurabileceğiniz bir şey üstüne gelince kırmızı oluyor. Bundan sonra sol mouse düğmesini basılı tutarak karşınıza çıkan (ve şirin olduğunu sanan) mantarın üzerinden bir seçim yapmak size kalmış. Envanterinize göz atmak için de sağ mouse düğmesine tıklamanız yeterli.

Gilbert Goodmate görsel anlamda bir teknoloji harikası değil; zaten bunu ilk bakışta anlayabilirsunuz. Hatta oyunu oynamak için bir 3D hızlandırıcıya bile ihtiyacınız yok, (oyunun minimum sistem gereksinimleri bir hayli düşük). Anlaşılan Gilbert Goodmate oynanış sistemiyle olduğu kadar grafikleriyle de geleneksel adventure oyunlarına sadık kalmayı hedeflemiş. Grafikleri kısaca güzel çizilmiş rengarenk arka planlar üzerinde karikatürize karakterler olarak tarif edebiliriz (oyunda yaklaşık 50 farklı karakter var). Arka planlar gerçekten çok canlı renklere sahip ve karakter animasyonları o kadar iyi olmasa da komik sayılabilir (Gilbert'dan Prenses Michelle'e dokunmasını isteyince, kameraya dönüp pişmiş kelle gibi sırıtması çok matrak). Yalnız diyalogların ekranı kaplaması biraz kötü olmuş. Oyunun çözünürlüğü 640x480 ama 17 inch monitörde oynarken bile bunun hiç farkına varmıyorsunuz; sanki grafikler iki katı çözünürlük için hazırlanmış gibi. Sesler ve müzik çok orijinal değil ama oyunun temposuna uygun; biraz lay lay lom biraz da börtü böcek sesleri (malum kırsal alan). Yalnız karakterlerin seslendirmeleri çok daha iyi olabilirdi; örneğin o bodyguard kılıklı demirciden çıkan ses oldukça zayıf kalmış. Baş kötünün sesi de kötürüm bir ihtiyarın sesini andırıyor.

Tüm eksilerine rağmen Gilbert Goodmate geçmişe bir dönüş yaparak anıları tazeliyor. Eğer 2D adventure oyunlarını merak ediyor ve bu aleme ilk adımlarınızı atıyorsanız, Gilbert Goodmate ile şansınızı deneyebilirsiniz derim (tabii eski LucasArts oyunlarını bulamıyorsanız). Ama zaten deneyimli bir adventure oyuncusuysanız, hatta 2D raconunu biliyorsanız, biraz nostalji yaşamak için arşivinizi karıştırmanız yeterli olacaktır.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX	ADVENTURE
Bilgi İçin • www.gilbertgoodmate.com	
Yapım • Prelusion Inc.	
Dağıtım • FastTrak Software	
Minimum Sistem • Pentium 166, 32MB Ram, 10MB sabit disk alanı, 2MB ekran kartı	
Multiplay • Yok	

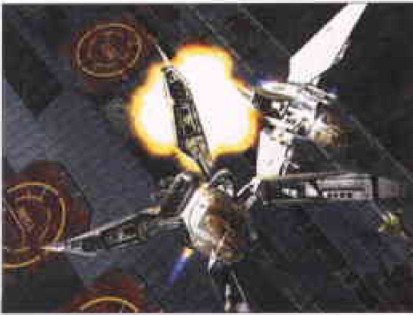
echelon

Klavye canavarı olmanıza gerek bırakmayan bir simulasyon.

Uçuş simülasyonları oyunculara her zaman cazip gelmiş fakat karmaşıklığı nedeniyle ilk hevesten sonra bir köşeye atılmışlardır. Eminim ki aranızda uçuş simülasyonu denememiş olan yoktur. Fakat sanırım tüm klavyenin iki katı tuş kullanmaktansa Max Payne veya Counter-Strike oynamayı tercih edeceklerin sayısı oldukça fazla. Zaten yapımcı firmalar genelde uçuş simülasyonlarının içeriğini ya tarihe dayandırmış oluyor ya da gerçeğe uygun olmasına dikkat ederek üretiyorlar. Bu da bu türden soğumaya sebep olan en önemli etken. Oyuncuları simülasyonlara yöneltebilecek bir oyun tasarımı sizce nasıl olmalı? Değişik konu? Değiş araç? Değişik mekan? Değişik kurallar?

Uzanmışım kumsala

Oyun, yeni nesil simülasyonlar arasında vasatın üzerine çıkabilen bir deneme. Dünya değişik olunca bütün kurallar da değişmiş. Böylece gerçeklik derecesi istenildiği kadar azaltılmış. Rus kaynaklı Buka Entertainment istediği ayarlamaları yapabilmek için bir bakıma kendine bahane çıkarmış. Konu büyük bir iç savaştan sonra dünyanın içinde bulunduğu durumla ilgili. Zaten ortada hep bir savaş vardır. Dünya yakılıp yıkılmıştır vs.. Savaştan sonra insanlık anlaşarak bir araya geliyor ve federasyonu kuruyor. Herşey mutlu mesut devam ediyor, ta ki insanlık Velian ırkını keşfedene kadar. Tahmin ettiğiniz gibi ırk hemen ortalığı kasıp kavurmuyor. Tam tersine yeni bir transport teknolojisini insanlığa öğretiyor. Herkes daha da mutlu ve mesutken Velian'lar bu teknolojiden faydalanarak savunmasız olan federasyona saldırıyorlar. Truva Atı'na benzeyen hikayeye bu noktada katılıyor ve bir "cadet" olarak oyuna başlıyorsunuz.



Zeki takım arkadaşım patlamadan kaçarken bana giriyor

Arabirim anlaşılır ve sade



Bölümler her zamanki gibi brifing - görev şeklinde gerçekleşiyor. Başta bir Training bölümü var. Bu bölüm çok uzun sürmüyor. Fakat yetersiz kalmış. Sadece geminin ana kontrollerini öğreniyorsunuz. En azından ateş etmeyi kendi başıma öğrenmek istemezdim. Yine de tam bir simülasyon gibi karmaşıklık olmadığından oyuna alışmanız çok vakit almıyor. Genel olarak görevlerin bazıları gereksiz parçalar içeriyor. Örneğin uzun yolculuklar haritanın ne kadar geniş olduğunu gösterse de bir süre sonra baymaya başlıyor. Özellikle de eskortluk görevleri. Ama çarpışma olan görevlerin zorluk seviyesi iyi ayarlanmış. Geminin kontrolü kolay olmasına rağmen çarpışmalarda tepetaklak olabiliyorsunuz. Görevlerde dikkatimi çeken bir nokta genelde göreve başladığınızda ortada bir sorun olmaması ve başladıktan sonra saldırı emrinin gelmesi. Belki bu da aksiyonun bazı yerlerde düşmesine sebep olabilir.

Oyun için yaratılan bu yeni dünya önceden de dediğim gibi aracın kontrolünün kolaylaştırılmasına bahane hazırlamış. Örnek vermek gerekirse araçların fizik modelleri Descent'den hatırladığımız araçlara çok benziyor. İtince giden ve havada asılı kalabilen araçları düşme tehlikesi olmadığı için kullanmak kolay (tabii trafik canavarı şeklinde saatte 489 kilometre hızla yere çakılmaya çalışmazsanız). Böylece araçla değil de oyunla konuyla ve düşmanla ilgilenebiliyorsunuz. Çarpışma sırasındaki hareketlilik ve eğlence de bu fizik modelinin bir ürünü. Yalnız Descent'a benzetmiş olsam da ayrıntısı biraz daha fazla. Örneğin iniş ve kalkışlar için belli bir prosedür izlemeniz gerek.



Keşke oyundaki modeller de artwork'dekiler kadar iyi olsa

Toplam 15 adet değişik araç var. Bu araçların esas ve yan silahlarının yüklenmesi değişik özelliklerle donatılmaları mümkün. Geniş silah ve bomba çeşitlerini farklı araçlarla kombine etmek eğlenceli. Bunların hepsi görev başlarında seçiliyor. Toplam 52 görev var. Fakat senaryoda izlediğiniz yola bağlı olarak 43 civarı görevi oynayabiliyorsu- →

ECHELON **73**

Grafik • Yer yer hatalara sahip olmasına rağmen sağlam bir grafik motoru var. Efekt ve kaplama konusunda oldukça başarılı. Modelleme konusunda idare eder.

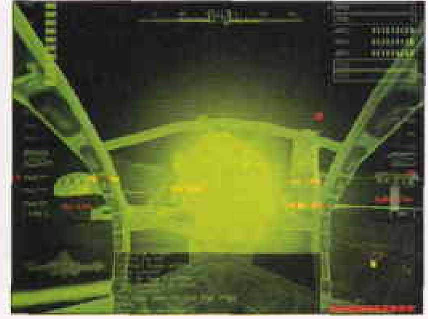
Atmosfer • Herşey güzel, çarpışma eğlenceli, grafikler iyi, fakat o uzun yolculuklar yok mu! Yiyor bitiriyor adamı!

Ses • Aksiyon sebebiyle müziğe dikkat edilmiyor fakat ses efektleri konusunda iyi denilebilecek bir oyun. Haberleşmeler iyi fakat diyaloglar az.

Oynanabilirlik • Herşey dayanma sınırınıza bağlı. Ama bence çok da vakit harcanabilecek bir oyun değil. Yine de özellikle sim türü sevenler denemeli.



Mekanlar iyi çizilmiş.



Bütün ekranın nightvision olması güzel gözüküyor

INFO-BOX	SİMULASYON

Bilgi İçin • www.echelon.bethsoft.com
Yapım • Buka Entertainment
Dağıtım • Bethesda Softworks

Minimum Sistem • PII 350, 128MB RAM, 650MB HDD

Multiplay • Var

«Echelon dışarıdan herşeyi tamam gibi gözüküp de paketi açtığınızda içinden bir çok sorun çıkan bir oyun.»

nuz. Havada geçen uzun ve bayıcı süreleri biraz olsun saklamak için zamanı hızlandırabileceğiniz bir opsiyon konulmuş. Fakat sonuçta havada oradan buraya uçarak bitirilen 43 görev sizi eninde sonunda sıkıyor. Hatta oyun belki de sizin için 4 görev olup rafınıza bile kalkabiliyor. Keşke çarpışmalardaki dinamizm buralarda da sağlanabilseymiş.

Echelon dışarıdan herşeyi tamam gibi gözüküp de *paketi açtığınızda içinden bir çok sorun çı*kan bir oyun. Bu sorunlardan biri de yapay zeka. Yani buna pek zeka denemez. Bilgisayarın yönettiği dost birlikler tam anlamıyla odun gibi davranıyor. Düşman sizi zorlarken dost birliklerin bu şekilde davranıyor olmasına uzun süre anlam veremedim. Yardım etmek veya yardım istemek gibi bir özellikleri yok. Haberleşme düşük seviyede. Kızdım! Anlayacağınız dost dediğiniz adamlardan çok şikayetçiyim.

Tahmin edeceğiniz gibi simülasyon oyunlarının en göz alıcı kısmı ekranda gördükleriniz. Örneğin arabirimin önemi oldukça fazla. Herşeyi kontrol edebileceğiniz fakat aynı zamanda karışık olmayan ve sizi aptala döndürmeyen bir arabirim oldukça önem taşıyor. Echelon'da da bu konuda iyi şeyler yapılmış. Zaten oyunun hafifletilmiş bir simülasyon olmasından dolayı ekran da oldukça sade ve kullanışlı. Sadece ön cam üzerindeki göstergeler ve köşedeki HUD radar herşeyi kontrol altında tutabilmenize olanak tanıyor. F9 tuşuyla ulaşılan genel harita ise televizyonlardaki hava durumu haritalarını aratmayacak ayrıntıda. Olsun napalım idare edeceğiz.

Güneş damlar içime

Ekranda başka ne görürsünüz? Eveet grafiklerr... İşte oyunun hoşuma giden bir yönü daha. Grafik motoru makinamı Max Payne'den daha fazla zorladı. Teknolojinin her türlü getirisini kullanabilmek üzere tasarlanmış motorun T&L desteği dışında hiçbir şeyde sorunu yok. Modelleme ve animasyonlar biraz donuk ama kaplamalar oldukça iyi. Bu iyi bir artı çünkü mekan kaplamaları simülasyon oyunlarının genel eksiğidir. Son olarak hoşuma giden bir nokta ise yere veya suya yakın uçarken toz veya suyu kaldırarak gitmeniz. Tabii karşıma bin tane bug çıktı ama o kadarı Bethesda kızında bile var diyoruz.

Genel motoru multiplayer oynayabilmeye oldukça uygun. *Echelon'da 3 adet multiplayer mo*du var. Bunlar ayrıntıdan uzak sade ama eğlenceli modlar. En azından kilometrelerce uçmanıza gerek kalmadan aklı selim dostlarla çarpışabileceğiniz bir ortam yaratıyorlar. Herkesin tek olduğu bir mod, takımlar halinde çarpıştığınız bir mod ve Capture Arena adlı belli bölgeleri işgal konulu bir mod var.

Sonuç olarak Echelon'a verilebilecek puan ve yapılabilecek yorum onun geliştirilmesine katkıda bulunacak şekilde olmalı. Çünkü artıları kadar eksileri de var. Yine de rakipleriyle karşılaştırınca zamanının en iyi denemelinden biri olduğunu kabul etmek lazım. Çünkü ana hatlarıyla dengeye oturtulmuş uzay konulu bir simülasyon bulmak bu devirde çok da kolay değil.

Onur Bayram | onur@level.com.tr





fly!2

Terminal Reality'den bir sivil havacılık simülatörü daha...

Terminal Reality bir zamanlar çok ünlü olan Terminal Velocity ve birkaç başka oyunun daha yapımcısı olan firmadır. Hatırlamayanlarınız olabilir, ancak bu adamlar daha ziyade hareketli ve hızlı oyunlar yaparlardı. Ne var ki uzun bir süredir sadece uçuş simülasyonlarıyla uğraşıyorlar. Nitekim bir süre evvel çıkardıkları sivil havacılık simulatörü olan FLY!'ın ikincisini de piyasaya sürdüler.

Doğrusu FLY! Serisine "bilgisayar oyunu" demek bence pek doğru değil. Çünkü bu seri aslında alışmış olduğumuz bilgisayar oyunlarının hemen hiçbir unsurunu taşımıyor. Öncelikle ortada bir senaryo, karakterler ya da olaylar yok. Hatta oyun açıldığında sizi bir menü bile karşılamıyor. Sadece ekranın üst kısmında Windows tarzı bir görev çubuğu var ve bütün ayarları buradan yapıyorsunuz.

Oyun Değil...

Dünyanın pek çok gelişmiş ülkesinde ve tabii ki özellikle ABD'de sivil havacılık oldukça ilgi gören bir sektördür. Ancak yine de her isteyen bu alanda kolayca çalışamaz, çünkü hem masrafı oldukça fazla, hem de tehlikesi yoğun bir sektördür. İşte bu yüzden pek çok insan havacılık zevkini çok daha düşük maliyetli ve nispeten tehlikesiz olan bilgisayar simülasyonlarıyla tatmin etmeye çalışır. Bu yüzden de bu tür bilgisayar programları için oldukça geniş bir pazar bulunmaktadır.

İşte FLY! 2 bu pazara yönelik olarak hazırlanmış bir bilgisayar programı, vaktiniz ya da paranız yoksa, veya yüksekten korkuyorsanız, o zaman bu oyun sayesinde bilgisayarın başından kalkmadan bir uçakla yerden kesilmenin az çok neye benzediğini görebilirsiniz. Ancak bunun sadece bir bilgisayar programı olması sizi yanıltmasın, burada Jet Fighter tarzı bir oyundan bahsetmiyoruz. Herşeyden önce oyun sivil havacılık üzerine ve bu da





Uçağın iç çizimleri ne kadar iyi olursa olsun dış dünyanın çizimleri yüzünden sönük kalıyor.

uçaklarda herhangi bir silahın bulunmadığı anlamına geliyor. Yani "uçak" denince aklınıza hemen 20 mm Vulcan topları ya da Maverick füzeleri geliyorsa, o zaman yanlış oyuna bakıyorsunuz demektir.

Ne Kadar Gerçekçi?

FLY! 2 neredeyse rahatlıkla sivil havacılık eğitiminde kullanılabilecek kadar gerçekçi tasarlanmış bir program. Uçuş planı hazırlamaktan tutun da kontrol kulelerinden gelen gelen mesajlara kadar her yerde sivil havacılık jargonu kullanılıyor. Bu yüzden bu oyunu oynayabilmek için sadece İngilizce bilmeniz yeterli değil, aynı zamanda "pilotça" konuşabilmeniz de gerekiyor. Oyunda ABD topraklarında yer alan önemli hava limanlarına yer verilmiş, ancak denizaşırı uçuşlar da mümkün, çünkü gerçekten uzun menzilli bazı özel uçakları da kullanabiliyorsunuz.

Tabii uçaklar ve uçuş modelleri de gerçek hayattan bire bir modellenerek alınmış. Bu da hem uçmayı sağlayan temel prensipleri iyi kavramış olmanızı, hem de iyi bir analog joystick kullanmanızı gerektiriyor. Ve tabii oldukça güçlü bir bilgisayara da ihtiyacınız olacak. Çünkü bu tür oyunlar hava akımlarından çevredeki uçuş trafiğine kadar pek çok detayı içerdiğinden, işlemciye binen yük özellikle kalabalık bir alana yaklaşırken inanılmaz biçimde artabiliyor.

Helikopter? Uçak?

Oyunda tek motorlulardan özel yolcu jetlerine kadar bir dizi uçağın yanı sıra helikopterlere de yer verilmiş. Araçların modellemeleri oldukça başarılı ve grafikler de ilk oyundakine nazaran çok daha geliştirilmiş. Arazi ve şehirler gerçek haritalardan yola çıkılarak çizilmiş, ancak tabii birebir modelleme işi henüz modern PC'lerin kapasitesini biraz aşıyor.

Tüm grafik detayı açarak uçabilmek için gerçekten de aşırı güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Ne var ki çoğu simülatörde yaşanan bir sorun burada da kendini gösteriyor. Uçmak gibi gerçekten de "üç boyutlu" olan bir işi iki boyutlu bir ekrana yansıtmak çok zor. Hele sandalyesinde oturan bir adama "uçuş" hissini tam anlamıyla yaşatmak hemen hemen imkansız, çünkü fiziksel etkileri hissedemiyorsunuz. İşte bu yüzden FLY! 2'de de gerçeklik hissi çok kısıtlı bir noktaya oyuncuya verilebiliyor. Ama bu oyundan ziyade konseptin kendisinde olan bir eksiklik.

Uzun lafın kısası, FLY! 2 sadece hızlı bir bilgisayarı ve sivil havacılığa gerçekten ilgisi olanlara hitap eden bir yapım. Bunun dışında kalan oyunculara sadece sıkıntı ve bıkkınlık vereceği su götürmez bir gerçek.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

INFO-BOX SİVİL HAVACILIK SİMÜLASYONU

Bilgi İçin • www.iflytri.com
Yapım • Terminal Reality
Dağıtım • Terminal Reality

Minimum Sistem • P2-333, 64 MB RAM, 1,3 GB sabit disk alanı, 16 MB grafik kartı.

Multiplay • Yok

FLY! 2 79

Grafik • Güçlü bir bilgisayarınız varsa grafikleri oldukça iyi bulacaksınız. Ancak yine de biraz yapay görünüyorlar.

Atmosfer • Hiçbir simülasyon gerçeği gibi olamaz. Özellikle sivil havacılıkla alakası olmayanlar en fazla on dakika içinde bayılacaktır kanaatindeyim.

Ses • Bir uçakta motor ve rüzgar sesi dışında çok fazla bir şey duyulmaz. Belki biraz da telsiz, oldukça gerçekçi yani.

Oynanabilirlik • Havacılıkla aranız iyi değilse bu oyunda uçağı yerden bile kesmeniz çok zor olabilir. Sahi, hiç resmi uçuş planı çizmişliğiniz var mı?

heartofwinter trialsofthelure master

Oyunculuk tarihinde böylesine hiç rastlamamıştık.

Icewind Dale'ın görev paketi Heart of Winter'dı. Ama hiç görev paketine ek görev paketi yapıldığını görmemiştik. Paketi oynamak için Heart of Winter'daki savelerinizi kullanabilirsiniz. Fakat siz de benim gibi yanlızca son level'ın save'ini saklamışsanız ve oradaki salak kapı Soul Stone Gem'ini parçalamadan açılmıyorsa, oyun da gem'i parçalayınca pat diye bitiyorsa sinirden çıldırırsınız. Bu yüzden oyunu yazmak için Icewind Dale'i baştan bitirip Heart of Winter'ın da birazını oynamanız gerekecek. Çünkü karakterleriniz en azından 9. level olmadan Heart of Winter'ı ve 11. level olmadan Trials of the Lure Master'ı oynayamıyorsunuz. Buraya kadar anlaştık mı? Ha eğlenceli olur diyorsanız Icewind Dale'i baştan oynayın derim çünkü oyunun her şeyini bildiğiniz için çok daha hesaplı ilerliyor ve satıcılardaki süper silahları ve zırhları alabiliyorsunuz. Aynı zamanda Heart of Winter'la beraber gelen itemlar o kadar güzel ki bunlar için para biriktirmek sizi sabırsızlandırıyor. Örneğin Troll Slayer adında bir kılıç var ki bunun sayesinde şu Troll yakma eziyetinden kurtuluyorsunuz. Kılıç Trollere karşı artı dört vuruyor ve öldürdükten sonra kolayca yakıveriyorsunuz. Eğer bunun için para biriktirmek istemezseniz, ki ben biriktirip aldım kesinlikle tavsiye ederim, Dragon's Eye Mountains'da size yardımcı olan bir grupla karşılaşacaksınız. Bu dörtlü maceracı grubu Waterdeep'ten geliyor. Onlar sizin başınızda beklerken siz önce bir güzel uyuyun. Sonrada o grubu kesiverin. Marchon of Waterdeep'in üzeriden çıkan kılıç +3 fire zararı veriyor. Bu kılıç da Trolleri zahmetsizce yakmanıza yardımcı olur ama kılıç yalnızca + 2 bir Long Sword.



Neler var bakalım

Trials ile beraber yeni karakter portreleri geliyor. Ayrıca yeni itemlar da geliyor ki, bunların neler olduğunu söylemeyeceğim sürpriz olsun, gözleriniz yerlerinden uğrayacak. Ama bu pakette karşınıza çıkacak olan Beholder'lar için gerekli tabii :). Gelen yeni yirmi bölümde çok farklı bir level dizaynı yok ama alanlar daha geniş ya da çok daha dar. Bu da genelde karşınıza çıkacak yaratıkları belirliyor. Sıkı bir oyunla, eğer korkmadan da oynarsanız paket 7-8 saatte bitiyor. Yaratıklar içerisinde benim en nefret ettiğim yaratık olan Jelly ve Slime'lar da var. Bu yaratıklar yalnızca büyülü silahlarla yaralanabildiğinden Eye of the Beholder'dan beri bana çok çektirmiştir. Lonelywood'da Hobart Stubbletoes ile konuştuktan sonra ver elini Anauroch diyip doğruca çöle gittiğiniz pakette yol boyunca çok zorlanabilirsiniz. Kaleye girdiğiniz zaman ise tuzaklara karşı gözünüzü dört açın. Bu levellar bana özellikle oyundaki Elf kalesi Severed Hand'i hatırlattı.

Oyuna yeni başlayanlar dışında multiplayer olarak oynamak isteyenler için de yeni bir fırsat doğuyor. Paketle birlikte oyunda olan multiplayer bugları da onarılıyor. Oyunu multiplayer olarak denemenizi özellikle tavsiye ederim. Böyle yaptığınızda tarz olarak biraz Diablo'ya dönüşse de TCP/IP den birkaç arkadaş birleşerek oynadığınızda gerçekten çok zevkli oluyor.

Paketin sonlarına geldiğinizde yapacağınız son savaş ise size ikinci bir sürpriz olacak. Oyunu oynamak için karakterlerinizin 11-18 level'lar arasında olması gerektiğini hesaba katarsanız bu savaşında üçüncü bir final gibi olacağını sanırım tahmin edersiniz.

Güzel bir fırsat

Tam adıyla Icewind Dale : Heart of Winter: Trials of the Lure Master için oyunu baştan oynamaya değer. Hele Interplay'in şakacı bir firma olduğunu ve oyunlarına hep devam oyunları çıkardığını hesaba katarsak, paket yeni karakterler oluşturmak ve ilk yaptıklarınızdaki hataları tekrarlamayarak ideal grubunuzu oluşturmanız için güzel bir fırsat. Aman son save'inizi ve ondan önceki birkaç bölümü de bir kenarda sakalmayı sakın unutmayın. Interplay bu karakter aktarma işini çok sevdi. Sonra çok ağlarsınız ona göre. Ha unutmadan, Luremaster'ı hemen bu ayki CD'mizden kurup oynamaya başlayabilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





INFO-BOX | **FRP**

Bilgi İçin • www.interplay.com
Yapım • Black Isle
Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • PII 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı.

Multiplay • IPX, TCP/IP

HOW:TRIALS OF THE LURE MASTER | **75**

Grafik • Oyuna bu açıdan pek bir şey kattığı söylenemez.

Atmosfer • Yeni levellar gerçekten çok güzel ve oyunun kalitesini düşürmüyor.

Ses • Oyun orijinal sesleri kullanıldığı için buna da bir şey diyemiyorum.

Oynanabilirlik • Oyunun orijinal oynanabilirliği var zaten. Yalnız karakterlerinizin aptalca takılmaları hemen hemen tamamen düzeltilmiş.

jurassicpark3

Dinazor parkına gelmek istemez misiniz? Çok güzel dinozorlarımız var...

Çok uzun zamandır böyle bir oyun gelmiyordu elektronik devre yığını oyuncaklarımıza sevgili Level halkı. Hani şöyle çok kastırık olmayan, ne grafikleri ne animasyonları ne de efektleri hani neredeyse bilerek kaliteli ve kompleks bir yapıdan uzak tutturulmuş, sırf gönül eğlendirmek için zaman geçirilen, sonra da sanki hiç bir şey yaşanmamış, size en ufak da olsa güzen anlar geçirtmemiş gibi saksı altlığı olarak kullanılan oyunlar vardı ya işte onlardan bahsediyorum. İşte bu oyun ırkının tek tük de olsa hayatta kalanlarından bir tanesi elimize geçti bugünlerde, ta dinazor alemlerinden...



"Şşt, arkanda dinazor var!" "Hadi len!".

Jurassic Park 3 tamamen reklam olsun diye ve oyunun dinazorlarla ilgisi var diye ismi alınmış, gerçek Jurassic Park'la ilgisi olmayan basit yapılı ama zorluk olarak en usta platformculara bile kök söktürecek bir platform oyunu. Aslında koca oyun için söylenecek her şeyin tek bir cümlede söylenmesi (bkn. bir önceki cümle) her ne kadar çok acı bir gerçek olsa da vatan-sakarya-görev çığlıklarıyla son sürat açıklamaya devam ediyorum.

Nıharrk! Savulun zibidi kertenkeleler sizi, ben geliyorum!





Oh be, İki saatir nihayet gölge bir yer bulabildim, biraz kestireyim şurada..

Ne kar, ne buz, brontozorus!

Son yıllarda çıkan tüm oyunlardan daha basit bir grafik bekleyebilirsiniz oyundan. Animasyonların da hiç öyle elle tutulur bir yanı yok, 5 yıl önce de yapılabilirdi böylesi; sesler ise hadi nispeten daha iyi diğer özelliklerine göre. Aslında dinazorların sesleri ve yürüme efektleri bir hayli gerçekçı diyebilirim (bir keresinde arkamdan gelen dinazordan ekranlar dolusu kaçarken gittikçe yaklaşan ayak sesinden korktuğumu bile itiraf etmeliyim (tabii bunda hoparlör sisteminin de etkisi yok değil)). Ölünce ve görevlerin başında çıkan kısa demolarla ana menüde devamlı konuşan adamın sesini saymazsak CD oyunu olması bile gereksizmiş gibi geliyor. Ama tüm bunlara rağmen dedik ya aynı eski deniz efsanelerindeki gemicileri kendisine çeken "siren"ler gibi bir şekilde kanınıza giriyor bu oyunda. Zaten bu ırktaki oyunların en büyük özelliği bu basit yapısı ve saflığıyla çekici gelmeleri.

Velasiraptor, ne bu ateş ne bu kor?

Amacımız neymiş? Adadaki tüm dinazorları bir şekilde yakalamak ve etkisiz hale getirmek. Oyunda toplam 4 tür dinazor var, biri herkesin bildiği T-Rex, diğeri yine herkesin bildiği uçan dinazor, ve diğer ikisi de T-Rex'in 1 ve 2 numara küçükleri. Her dinazorun kendisine özgü çağrı aleti ve yakalama silahı var. Çağrı aletini kullanırsanız civar ekranlardaki tüm o alete özgü dinazorlar etrafınıza gelecektir, silahı kullanarak da o türün dinazorlarını etkisiz hale getirip bulundukları yere mıhlarsınız. Dikkat etmeniz gereken doğru dinazor için doğru silahı kullanmanız. Bunları da civardaki sandıklardan temin edebilirsiniz. Ama unutmayın ki sadece bir tür silah taşıma hakkınız var. Neyse sonuçta bunların hepsini ve adamınızın tüm kontrolünü oyunun başındaki tutorial'da öğreneceksiniz.

Sonuç itibariyle Jurassic Park 3, oynanmazsa olmaz oyunlarla alakası olmayan kendi halinde sevimli bir platform oyunu. Değişiklik isteyen herkes için kesin bir ilaç olmaz belki ama bir nebze olsun farklı tarzıyla sizi oyalayacağı kesin...

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX | **PLATFORM**

Bilgi İçin • www.microids.com
Yapım • Disney Interactive
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 570MB HDD

Multiplay • Yok

Şimdi nasıl oluyordu abi? Kütük üzerinde



JURASSIC PARK 3 | **67**

Grafik • Çok uzun zamandır yandan görünen iki boyutlu platform oyunu görmemiştim. Her ne kadar günümüz oyunları karşısında basit kalsa da yine de şirin.

Atmosfer • Her ne kadar grafik, animasyon kalitesi ve müzkler atmosferi yüksek tutmaya yetmese de, dinazorların efektleri ve kimi yerlerde sizi son sürat kaçmaya mahkum etmesi eğlenceliliği arttırıyor.

Ses • Müzikler vasat gibi, ama sesler ve efektler üzerinde daha fazla uğraşıldığı kesin.

Oynanabilirlik • Oyunun kontrolleri her platform oyununda olduğu gibi gayet kolay, ama aynı şey kesinlikle zorluk için söylenemez, özellikle ilerki bölümlerde zorluk artıyor. Save de edemiyorsunuz



dinasours

Keşke bir Velociraptor'um olsam...

Karşımızda yine Playstation'dan alıntı bir oyun var. Bu konuda ufak bir duyuru yapmak istiyorum. Geçenlerde bir okur arkadaşımızdan mail aldım. Bir an tehditler içinde sallandığımı farkettim. Konu benim Playstation'dan alıntı oyunlarla ilgili yaptığım yorumlardı. Arkadaş yazılarımı daha dikkatli okusaydı benim Playstation'ı değil de Playstation için yapılmış oyunları PC'ye uyarlama kısmını eleştirdiğimi anlardı. Hani diyorum sizlerin de arasında beni yanlış anlayan varsa olayın doğrusunu açıklayalım.



Aaa limon, salataya sıkarız.

Şirin dinazorcuklarımıza geri dönelim. Disney'in Dinasour filmini mutlaka orada burada görmüşsünüzdür. Ben gidemedim. Daha doğrusu gitmedim çünkü dublaj film benim için cehennem oluyor. Bu yüzden uzun süredir Çizgi Film'lere gidip çocukluğumu yaşayamadım (sanırım sen bayağı uzak kalmışsın Onur'cuğum, animasyon ile çizgi filmi karıştırıyorsun– BLX). Tam ben böyle düşünürken Disney de beni düşünüyormuş. Ubisoft'a gitmiş ve gel bu filmin oyununu yapalım demiş. Burada da ufak bir sorun çıkıyor. Eskiden filmlerin oyununu yaparlardı. Grafiklere iyi kötü derdik. Şimdiki filmler zaten dijital ortamda yaratılıyor. Ben filmden kötü grafiklerle oyununu neden oynayayım ki?

Ya da bir Oviraptor'um

Dinasour'da böyle bir oyun olmuş ne yazık ki. Önce Playstation için yapılmış. Hatta GameBoy Color için olanı da var. Daha sonra bu grafiklerle PC'ye geçirilmiş. Zaten film kadar iyisini beklemek bir hayal ama PS'den alıntı olunca grafikler biraz daha saçmalamış. Bu yüzden oyun ne yazık ki görsel açıdan pek bir şey veremiyor. Tek verdiği bölüm aralarında filmden sahnelerin olması. Böylece film hakkında bilgi sahibi olmuş oluyorum.

Üç ana karakteri yönetiyorsunuz: Aladar, Zini ve Flia. Bu karakterler arasında geçiş yaparak hepsinin özelliklerini gerektiği yerlerde teker teker kullanabiliyorsunuz. Bir yerden bir yere giderken de karakterlerin toplanıp tek elden kontrol edilebildiği bir modu da koymuşlar. Fakat genel olarak karakterlerin kontrolleri çok saçma ve zor. İstediğiniz yere gitmeyen bir kuş ve garip hareketlerle sağa sola dönen bir dinazor var. Daha ilk dakikalardan kontrolleri yüzünden bayabilmeniz olası.

Oyun genel olarak 3 boyutlu platform türünde. Yani haritada istediğiniz yere gidebiliyorsunuz. Atlamanız zıplamanız gereken yerler de oluyor. Karakterlerin farklı özellikleri var. Bölümler karakterlerin özelliklerini kullanabileceğiniz gibi dizayn edilmiş. Yani bazı yerlerde karakterlerden sadece bir tanesini kullanarak yol açabiliyorsunuz.

Ya da ya da bir Carnotaur'um!

Konu filmin konusuyla aynı. Kötü dinazorlarla döVüşerek ve meteor yağmurundan kaçarak senaryoyu tamamlıyorsunuz. Kötü dinazor dediğim düşmanlarınız da birkaç cins dinazor: Velociraptor, Albertosaur, Oviraptor ve Carnotaur. Bu dinazor türlerini görebileceğiniz interaktif bir ansiklopedi de yapmışlar. Oyunun ana menüsünden ulaşabileceğiniz bu ansiklopedideki hayvanları görebilmeniz için oyunda yeteri kadar ilerlemiş ve hayvanlarla karşılaşmış olmanız gerekiyor.

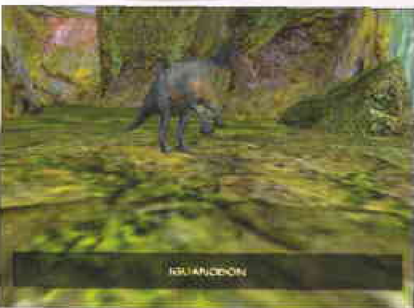
Oyunun genel olarak bir esprisi yok. Platform oyunu çok sevmeme rağmen bu oyunu elimde tutabilitem çok az. Sizin de çok eğlenmeyeceğinize eminim. Tuğbek bak sağ omzuma sürmemişsin orası çok yandı acıyoooo!!!

Onur Bayram I onur@level.com.tr

INFO-BOX	ACTION
Bilgi İçin • www.microids.com	
Yapım • Disney Interactive	
Dağıtım • Ubisoft	
Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 570MB HDD	
Multiplay • Yok	

DINASOURS	40
Grafik • Çok kötü değil. Bu oyuna daha iyisi nasıl olur hayal edemiyorum. Ama filmden sonra komik kaçıyor.	
Atmosfer • Eskiden platform oyunlarının bir heyecanı vardı. Israr ve inattan oyunu bırakamazdık. Nerde o günler.	
Ses • Seslendirmeler filmden olduğu için fena değil. Ama geri kalan seslerden bahsetmeye gerek yok.	
Oynanabilirlik • Çok fazla dayanabieceğinizi sanmıyorum. Hele bu kadar saçma kontrollerle asla.	

Böyle bir yaratık gerçekten var mıymış?



Dinazor FRP'si...



cia operative solo missions

Uzun zamandır böyle bir FPS gelmiyordu!! Nasıl mı? Lütfen aşağıyı okuyun...

CIA Operative üzerinde ciddi olarak uğraşılmaya başlanmış ama sonra sanki yarım bırakılmış bir oyun gibi kafamıza düştü yazın yağmurla karışık bu sıcaklarında. CIA Operative FPS türüne Quake'in hareketliliğini ve Counter'ın gerçekçiliğini katmak istemiş, ama kendisini aşan bir işe kalkışmış. Onların yerine çok basit yapılı, çok kısa ve çok yaratıcı olmayan bir oyun çıkmış. Buyrun daha yakından bakalım.

Oyuna başladığınızda kendinizi bir çatıda büyük bir uyuşturucu kaçakçısına suikast düzenlemek için beklerken bulacaksınız. Kısa bir bekleyiş sonrasında ünlü uyuşturucu kaçakçısı lüks arabasıyla gelecektir. Onu uzaktan, tehlikeye girmeden, keskin nişancı tüfeğiyle mıhladıktan sonra sıra aşağıda sizin için bekleyen adamlara gelecek. Onlara da geri kalan iki silahınız olan tabanca ve yarı otomatik silahla dalabilirsiniz. İşte tüm oyunun akışı aynen bu şekilde geçecek. Bu arada ufak bir hatırlatma yapayım, oyunda topu topu 3 tane silahınız var. Bunlardan yarı otomatik olanı oyun boyunca hiç kullanmayın derim ben. Her ne kadar çok seri ateş edebilse ve mermisi yeterince çok olsa da kurşunları çok fazla dağıtıp saçıyor ve nişan almanız ve isabet ettirmeniz neredeyse imkansızlaşıyor. O yüzden ana *silahınız* kesinlikle elinizdeki tabanca olsun.

Silah tamir edilir, gizli ajan yetiştirilir!

İşin içinde CIA olunca, elbette rakipleriniz de direk USA'le ilgili olacak. Kolombiyalı uyuşturucu kaçakçıları, Sovyet Rusya ve Irak gibi ülkeler oyun boyunca ziyaret edeceğiniz yerler. Yaklaşık 8 bölüm süren oyunda bazı bölümler birbirinin tıpatıp aynısı. Zaten bu görevlerin yarısında önemli birisini temizlerken diğer yarısında da o kişinin tesislerini, bürosunu veya fabrikasını havaya uçuruyorsunuz. Farklı olarak yapacabileceğiniz ve seçebileceğiniz çok bir şey yok; üstüne üstlük tüm bu sınırlılığa bir de oyunun korkunç basitlikteki yapısı eklenince ortaya çok kısa vadede tükenebilecek bir oyun çıkıyor. Benim gibi çok FPS oynamayan bir insan bile böyle söylüyorsa, rahatlıkla iddia edebilirim ki, iyi bir FPS oyuncusunun tüm görevleri bitirmesi en fazla 1-1,5 saat sürer.



Orda biri mi var bana öyle bakan? Yok canım kedidir herhalde.. (son sözler)

Tabii oyunda hoşuma giden yanlar da var. Mesela bölümler arasındaki çok şık dizayn edilmiş yüklerne grafikleriyle görev sonunda karşınıza çıkan ayrıntılı istatistik tablosu güzel düşünülmüş ayrıntılar. Bu tabloda her silahınızla kaç atış yaptığınız, isabet yüzdeniz gibi standart bilgiler varken, düşmanlarınızın nerelerine vurduğunuz gibi ilginç istatistikler de var (bir düşmanın vurabileceğiniz toplam 3 bölgesi var. Bunlardan kafa tek vuruşta, göğüs iki vuruşta, bacak da üç ya da dört vuruşta rakibinizin ölmesini sağlar).

En genel sonuca bakarsak CIA Oprative grafikleri güzel, müzikleri atmosferik, ama çok kısa ve baştaki sağladığı gizli ajan atmosferini uzun süre devam ettiremeyen kısır bir oyun. Piyasada kesinlikle daha iyi alternatifleri olacaktır, ama çok kastırık olmayan farklı bir tat yakalamak istiyorsanız da deneyebilirsiniz, ama bu kadar kısa bir sürenin vereceğiniz paraya değip değmeyeceğini tamamen sizin insiyatifinize bırakıyorum sevgili Level halkı.

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr



Yahu iyi ki yılbaşını kutlayın dedik, bir kere de abartmasalar olmuyor!



Olum ne işiniz var burada? Size arkayı koruyun demedim mi?!! Al sana..

INFO-BOX	FPS
Bilgi İçin • www.valusoft.com	
Yapım • Valusoft	
Dağıtım • Infogrames	
Minimum Sistem • Pentium II 300, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk	
Multiplay • Yok	

CIA OPERATIVE SOLO MISSIONS	55
Grafik • Grafikleri *güzel*, ama bence yeterli değil. Ortam daha zengin, halk daha hareketli ve animasyonlar daha yumuşak olmalıydı. Ayrıca aralara bir kaç demo serpiştirseler hiç fena olmazdı hani.	
Atmosfer • Müzik ve güzel grafikler atmosferi kurtarmaya maalesef yetmiyor ve günlerce sizi peşinizden sürükleyecek bir oyundan çok uzak bir şekilde sınıfta kalıyor.	
Ses • Oyunun en güzel tek *yanı*. Müzikler atmosfere uygun, ve etkileyici.	
Oynanabilirlik • Oynanabilirliğin standart FPS'lerden hiç bir farkı yok, çok basit. Zorluk olarak da 4 ayrı seviye var ama orta zorluk da oyunu bitirmek bebek oyuncağı diyebilirim.	

pearlharbourdefendthefleet

Allah akıl fikir versin!

LEVEL SHIT

Al birini, vur ötekine. Bu da baskını savunmak isteyenlere hazırlanmış. Hem de bu oyunda Infogrames imzası bile var. Karizma yerlerde valla. Oyun o kadar kötü ki size oyunu mu anlatsam yoksa bugün Tuğbek'e "Yarın Bodrum'a gidiyorum." dediğimde çıkardığı sesleri mi taklit etsem bilemiyorum. Ya neden bu kadar büyütüyorlar ki? Tuğbek kafa atmak gibi eylemlerden bile bahsetti ki bunlar beni çok üzüyor. Ne yapayım yani bu bu yaz altıncıysa.

Aynen benim gibi dalış yapan uçaklara Tuğbek gibi uçaksavarlık yapmak bu oyunun canı ciğeri herşeyi. Diğer oyundan bile kolay arabirim, çok daha basit grafikler ve oynayış mantığı ortaya bu şekilde gereksiz bir oyun çıkarıyor. Bir geminin önündeki topu kullanarak gelen uçak ve denizaltıları vuruyorsunuz. Bölüm ilerledikçe daha güçlü kurşunlar alıyor böylece uçakları daha kolay oyabiliyorsunuz. Herşeyin bundan ibaret olduğunu sanarak sağa sola delice ateş ederken elim yanlışlıkla sağ tuşa gitti ve oyunda bir de zoom tuşu olduğunu dehşetle farkettim. Kullandığınızda pikselleri daha rahat saymanıza yarayan bu tuş grafikleri daha da batırmak için birebir.

INFO-BOX | **SHOOTER**

Bilgi İçin • www.infogrames.com
Yapım • Running Dog
Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 8MB ekran kartı

Multiplay • Olmamalı





Yalnız oyunun sevdiğim bir kısmı oldu şimdi hakkını yememek lazım. Gerçekten baskının tarihçesini yazdıkları bir bölüm var. Gerçi sonunda bizim oyunumuzun misyonu gibisinden bir bölüm de eklemişler ama orayı hemen geçince birşey olmuyor. Ben diyorum ki bir yarışma yapalım. Bakalım insanlar kaç saat bu oyunun başında durabilecekler. İddiaya girerim ki 10 dakikayı geçen çok az insan olacak..

Onur Bayram I onur@level.com.tr

PEARL HARBOUR: DEFEND THE FLEET | **28**

Grafik • Söz edilmeyesi pikseller topluluğu

Atmosfer • Kendinizi bir uçaksavarın koltuğunda hissedeceksiniz! Tamam, şaka..

Ses • Müzik çalıyor. Ses çıkıyor. Sağ taraf tamam, sol taraf tamam!

Oynanabilirlik • Oynamak ya da oynamamak. İşte bütün mesele bu.

pearlharbourzerohour

Suyunu çıkartmak

Şimdi size bu oyunu açıklamak yerine CD'lerle ilgili donanım bilgisi vereyim. Filmin arkasına sokuşturulmuş gibi duran bu iki oyunu nereye koysam da daha rahat rutubet ve nem alsa. Ya da üzerine maksimum derinlikte çizikleri ne ile kolayca atabilirim? Acaba güneşte veya ocağın üzerinde CD'nin bana ve sıcaklığa karşı vereceği reaksiyon ne olur? Sanıyorum çok profesyonel çalışan uluslararası bir şebeke filmlerin arkasına Commodore 64'lerini rafdan indiriyor ve dalga geçmek için C64'e bile yakışmayan oyunlar yapıyor. Ama yok yok, o zaman 256 renk ve 640x480 çözünürlük şeklindeki kavramlardan söz edilmiyordu.

Biliyorsunuz Pearl Harbour baskınının iki yüzü var. Baskını yapan uçaklar ve onları karşılamaya çalışan uçaksavarlar. Elimdeki iki oyundan ilki hayle uçakları kullanarak oynananından. Toplam 10 adet görevden istediğinizi seçebiliyorsunuz. Bu görevlerde farklı özelliklerde uçaklar kullanıyorsunuz. Bazı uçaklar torpido bazıları bomba bırakıyor. Görevde söylenen hedefleri bombalayınca size ekstra puan veriliyor ve siz bu puanla daha iyi uçaklar kullanabiliyorsunuz. Uçakları kullanıyor olmanız Japonları yönettiğiniz anlamına tabii ki gelmiyor. Bu dünyada Amerika diye bir ana toprağı varken Japon uçakları kullanmak da nedir?!? Tabii ki Amerikan uçaklarıyla baskını yapan Japon uçaklarını düşürmeye çalışıyorsunuz. Göreviniz bazen bir bina ya da gemiyi bombalamak da olabiliyor.

Arabirim ve grafikler önceden de söylediğim gibi ne yazık ki Commodore 64 oyunundan farksız. Yön tuşlarıyla uçağı yönlendirip Space ile ateş edilen bir oyundan ne beklenebilir ki? Çok merak ediyorum acaba insanlar neden böyle oyunlar yapma gereği hissediyorlar. Buradan ASAP Games'e sevgi ve saygılarımı yolluyorum..

Onur Bayram I onur@level.com.tr

Yine tutturamadık dayak yices.



INFO-BOX | **ACTION**

Bilgi İçin • www.asapgames.com
Yapım • ASAP Games
Dağıtım • ASAP Games

Minimum Sistem • PII 266, 32MB RAM

Multiplay • Saçmalamayınız.

PEARL HARBOUR: ZERO HOUR | **34**

Grafik • Bu oyun da grafikselleştiremediklerimizden.

Atmosfer • "Birden kendinizi bir US uçağının kokpitinde hissedeceksiniz" dememi falan mı bekliyorsunuz?

Ses • Ses? Müzik? Güldürmeyin beni rica ediyorum.

Oynanabilirlik • Oynayabilirlik desem ve sonra da oynanamaz desem?

online

Counter Strike oynamaktan bıktıysanız ona en iyi alternatif olabilecek Day of Defeat'i bu ayki CD'mizde verdik işte. Şimdi de size nasıl oynayabileceğinizi yazıyoruz. İnanın Nazi avlamak da çok zevkli olabiliyor.

Day of Defeat

(http://dayofdefeatmod.com/)

İkinci Dünya Savaşını internette bir Half-Life modu olan Day of Defeat'i oynayarak yaşayabilirsiniz. Hem de savaşın içinde yer alarak. Bu ay CD mizde verdiğimiz modu kurduktan sonra şu anda Türkiye de tek DoD serveri olan Anet'in 212.146.128.41:27045 IP'li servera girebilirsiniz.

DoD yurtdışında bayağı tutulan çok kaliteli bir mod. Hatta fansite'ları bile yirminin üzerinde. Özellikle Er Ryan'ı Kurtarmak isimli filmden







sonra bu modu çıkartan grup, şu ünlü Omaha çıkartmasını bile yaşayabileceğimiz bir haritayı moda eklemişler. Dergimize Alfa sürümü ilk geldiğinde bayağı merakla oynadığımız mod özellikle silah efektleriyle bizi bayağı etkilemişti. Tıpkı Team Fortress'da olduğu gibi burada da bir sınıf seçerek oyuna giriyorsunuz. Her sınıfın değişik özellikleri var. Ama genelde zayıf ateş gücüne sahip olanlar daha çevik olup geç yoruluyor daha ağır ateş gücüne sahip olanlar ise çabuk yoruluyor. Ah evet oyunda yoruluyorsunuz. Öyle 10 kiloluk silahları taşıyıp da tavşan gibi zıplayamıyorsunuz yani. Yapımcılar bunu oyunu daha gerçekçi kılmak için koymuşlar. Ekranın solundaki asker ikonunun üzerinde yarım daire şeklindeki gösterge sizin yorgunluk çizelgenizdir. Bu çizgi tamamen bittiğinde ekranda bir kaplumbağa resmi çıkar. Bu dinlenmeniz gerektiğine işarettir. Bir süre boyunca hemen hemen hiç





zıplayamazsınız ve ancak ağır ağır yürürsünüz. Tabi tavsiyem kaplumbağa resmini çıkarmadan tedbirli olarak hareket etmenizdir.

Hangi tarafı seçsem?

Oyuna başlarken her iki tarafta da denk olan normal piyade, müfreze komutanı, sniper ya da ağır makineli tüfek taşıyan destek erini seçiyorsunuz. Seçiminizi yaptıktan ya da öldükten 15 saniye sonra gene oyuna girebilirsiniz. Bu döngü iki taraftan biri amacını yerine getirinceye kadar devam eder. Her askerin teçhizatı birbirinden farklı. Ana silahlar dışında el bombası gibi silahlar sniper ve destek erinde bir taneyken, piyadelerde daha fazla geliyor. Oyun içinde bir sınıf diğerinin silahını alıp kullanamıyor. Ayrıca Alman (Axis) ya da Müttefik (Allies) tarafından birini seçerken dikkat edin. Alman tarafında müfreze içi konuşmalarda Almanca olarak geçiyor.

Oyun mekaniği

DoD'in tamamen kendine has bir oyun mekaniği var. Örneğin burada Counter Strike'ta olduğu gibi çok zıplamak sizi yormaktan ve hareketsiz bırakmaktan başka bir işe yaramıyor. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi ateş edip gene sinmelisiniz. Ayrıca bazı haritalarda belli aralıklarla etrafı bombalayan uçak filoları, kullanabileceğiniz sabit durumdaki makineli tüfekler ve toplar bulunuyor. Tabi bunları kullanmak size kalmış ama genelde bunları yöneteceğim derken çok rahat av oluyorsunuz. Hill adlı haritada haritanın istediğiniz bölgelerini bombalatabileceğiniz bir düzenek bulunuyor. Haritaların içinde en heyecanlısı ise Omaha. Omaha çıkartmasını oynadığınız bu haritada efektler etrafı bayağı şenlendiriyor. Silahlarınızın mermisini çok idareli kullanmalısınız



çünkü bittiğinde ortada kalıveriyorsunuz. Bu durumda arkadaşlarınızdan şarjör dilenebilirsiniz. DoD tek başınıza oynamak isterseniz http://www.botepidemic.com/boc adresinden botları ve waypointleri indirebilirsiniz. Botları kurduktan sonra waypointleri dod\boc\wpts klasörünün altına atmalısınız. Daha sonra hangi takımlarda ne kadar adam olacağını bot konfigürasyonundan ayarlıyorsunuz. Oyuna girdiğinizde botlar otomatikman oyuna dahil olur. Mod grafik olarak Counter Strike'ın yanında biraz ilkel kalıyor ama kendine has özellikleri olduğu için bu modu CS ile karşılaştırmak bence pek adil olmaz. Son olarak oyunda yere yatabiliyorsunuz. Bu özelliği sık sık kullanacağınıza eminim. Anet'te görüşürüz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Steppenwolf

Steppenwolf Warnerbros'un sitesinden ulaşabileceğiniz son derece eğlenceli ve animasyonlarıyla size iyi vakit geçirtebilecek bir flash adventure. Oyuna http://www2.warnerbros.com/web/steppenwolf/home.jsp adresinden ulaşabilirsiniz. Üç karakter var. Bunlar: Dr.Allen Kane, Derek Murphy ve Meg Crimson. Oyunumuzun baş kahramanı olan Dr.Allen Kane aynı zamanda bir biyolojist ve zoolog. Kendisi karısının bir uçak kazasında ölmesinden sonra hayatta bir arayışa giriyor ve Kongo'da kayboluyor. Üç sene sonra yerlilerin arasında bir "beyaz hayalet"le ilgili söylentiler dolaşmaya başlıyor ve doktor Steppenwolf olarak karşımıza çıkıyor. Meg Crimson maceraperest bir serbest muhabir. Ama kendisini peşini bela hiç bırakmıyor. Son karakter Derek Murphy ise Meg'in asistanı olan fotoğrafçı bir tip. Bu adama neden tip dediğimi oyunun devamında anlayacaksınız. Oyuna sitedeki dört bölümden birini seçerek giriyorsunuz. Benim size tavsiyem her bölümü tek tek oynamanızdır. Çünkü oyunu hikayesi sıradan bir Indiana Jones hikayesi olsa da animasyonları sayesinde sizi çok sarıyor. Ayrıca yapacağınız her şey gayet mantıklı ve gerçek hayatta aynı durumda kalsanız yapacağınız hareketler. Bu yüzden saçma sapan davrandığınızda hiçbir yere varamıyorsunuz. Oynarken kullanacağınız tuş kombinasyonu her zaman ekranın solunda yazıyor bu yüzden ilk başta hangi tuş nedir gibi bir paniğe kapılmadan rahatça oynayabiliyorsunuz. Orada yazmayan tuşlardan "i" ile inventory'nizi açabilir ve "1" ile inventory'nizdeki eşyalara bakabilirsiniz. Tahmin ettiğiniz üzere oyunda save diye bir şey yok o yüzden dikkatli oynayıp hata yapmayın yoksa en başa dönersiniz. İyi eğlenceler.



Ayın Siteleri

www.cstr-cheaters.org/



Offf buraya düşen yandı. Counter Strike oynarken hile yapanlardan bunalan bir grup oyuncu bir araya gelip bu tip insanlara karşı savaş açmaya karar vermişler. Hepimizin canını sıkan hileci oyunculara karşı medeni sınırlar içinde yapılabilecek en şiddetli hareketi bu sitede başlatan bu grup hile yapanları sitede teşhir ediyor. Evet aynen öyle. Tıpkı vergisini vermeyen vatandaşların vergi dairelerinde teşhir edilmeleri gibi teşhir ediliyorlar. Üstelikte belgesiyle beraber. Yani yakalanan hilecinin buna itiraz etmesi de imkansız. Çünkü siteden indirilebilen demolarda hileci oyuncuların işini nasıl yaptığı açıkça görülebiliyor. Sitede yakalanan hilecilerin demolarının nasıl alınabileceği de anlatılmış. Çekip gönderdiğiniz demoların eğer doğru olduğuna karar verilirse sitede yayımlanıyor.

www.sinek.com



Bu siteyi hala bilmeyeniniz kaldı mı? O zaman şöyle açıklayalım. Hani emaillerinize gelen o süper Selçuk Erdem karikatürleri var ya, işte onların kaynağı bu site. Üstüne üstlük profesyonel tasarımıyla aradığınız her şeyi kolayca bulmanız mümkün. Sitenin her yerini dolaşacağınıza eminim. Karikatürler dışında özellikle anılar kısmına çok güleceksiniz. Hani hayatımızda yaşadığımız abuk olaylar vardır ya. İşte herkes bu abuk olayları buraya yollayınca müthiş bir havuz oluşmuş. Ayrıca arkadaşlarınıza e-kart yollamak ya da screen saver, wallpaper, icon ve cursor gibi bilgisayarınızı süsleyebileceğiniz eğlencelik malzemeleri de download kısmından temin edebilirsiniz. Eh tüm bunları gördükten sonra Selçuk Erdem'in kitaplarını almadan duramıyorsunuz. Onları da ideefixe'den alabilirsiniz.

www.gamespyder.com



Oyunlarla ilgili aradığınız her şeyi burada bulabilirsiniz. İncelemeler, ön incelemeler, hileler, en popüler sitelerin linkleri, son röportajlar kısacası aradığınız bir çok şeye direkt olarak buradan ulaşabilirsiniz. Ayrıca oyun türleri ayrı ayrı gruplandırıldığından aradığınızı bulmak çok kolay. PC dışında konsol oyunları ve oyun oynarken kullanabileceğiniz edit programcıklarına da ulaşabilirsiniz. Bu linki kasten buraya koydum. Çünkü geçen ay aldığım bir mailda "her şeyi internetten bulabiliyoruz, size ne gerek var" türünden bir sataşma vardı. Okuyucumuz olmadığı belli olan bu kişiye cevap olarak neden dergi almanın başka bir şey olduğunu uzun uzun anlatmadım. Yanlızca gereken cevabı kısaca verdim.

www.mpogd.com



Bu sayfalarımızda yazdığımız multiplayer oyunları beğeniyor musunuz? Ya da yenilerini oynamak istiyor musunuz? Eğer cevabınız evetse işte o zaman bu siteye girmelisiniz. Her türlü multiplayer oyunla ilgili bilgileri buradan bulabilirsiniz. Oyunu o andaki safhasından tutun (reklam aşamasında, yapılıyor, beta tester kabul ediyor, ya da bitmiş) içeriğine ve ana sayfasına olan linklerine kadar her şey burada. Ayrıca MUD ve kart oyunlarından Trivia'ya kadar her türlü oyun var burada. Yani illaki bir Diablo ya da Anarchy Online'dan bahsetmiyoruz. Üstelik her şeyi bulmak gayet kolay çünkü alfabetik sıraya konmuş durumda. Bizde bu siteden sık sık yararlanıyoruz.



ULTIMA ONLINE

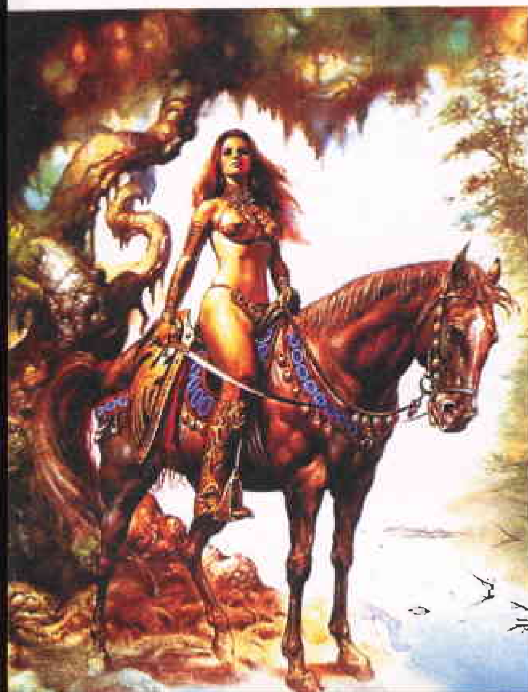
Başardım başardım en sonunda Sinan'dan 2 sayfalık bir Ultima online köşesi koparmayı başardım. Ne kadar sevinçliyim bilemezsiniz. Bu sayfalar için Sinan'ın kafasını yiye yiye adamı en sonunda bıktırdım ve "okuyucular beğenmezse tepeni delerim!" şeklindeki bir tepkiden sonra gık bile demedim. Hani dersem belki fikrini değiştirir falan diye hiç sesimi çıkartmadım.

Geçen ay UO ya yeni başlayanlar ve halen oynamakta olanlar için yazdığım dosyadan sonra aranızda bu oyuna yeni katılanlar olduğunu biliyorum. Artık bu sayfalardan herkese UO ile ilgili tüm gelişmeleri elimden geldiğince aktarmaya çalışacağım. Tabii bu konuda sizlerin de yardımına şiddetle ihtiyacım olacak. Her Shard'da oynamam mümkün olmadığından lütfen oynadığınız Shard'da olan olaylar hakkında beni bilgilendirin. Ayrıca daha önce yaptığım duyuruyu sizlere tekrarlıyorum. LÜTFEN EĞER GUILD YA DA CLAN siteleriniz varsa bana yollayın. Sizleri bu sayfalarda tanıtayım.

Atlantic Shard



Bundan sonra her ay orijinal serverlar dışında ülkemizdeki unofficial serverlarda da beni görebilirsiniz. Her ay başka bir serverda oynayarak sizlere bu serverların durumu hakkında sağlıklı bilgiler aktarmaya çalışacağım. Böylelikle hem oyuna yeni başlamayı düşünen hem de halen oynayan oyuncular serverlar hakkında birinci elden bilgi almış olacaklar.







Size bu ay yaklaşık olarak iki senedir oynamakta olduğum Atlantic Shard'ı hakkında bilgi vermek istiyorum. Klasik OSI sisteminin geçerli olduğu Shard'da genelde Amerikalılar oynuyor. Bu tabii ki server seçiminde en büyük önceliği taşıyan bağlantı hızının yüksek olmasından kaynaklanıyor. Ama az da olsa Alman ve Fransızlara da rastlamanız mümkün. Gerçi bu serverda onlar pek sevilmiyor ama genede varlar. Türklere karşı alınan tavır ise genelde bir hayret nidası oluyor. Tabii bizlere pek sıcak bakmayanlarda var. Allah'tan bu Shard da GKV ve Klan Turans gibi iki Türk guild'i mevcut. Yani yalnız kalmak gibi bir endişeniz olmasın. Bunun yanında çok cana yakın Amerikalılara da rastlıyorsunuz. Fakat bağlantı hızımızdan dolayı onlarla beraber oynamamız pek kolay olmuyor. Türkiye'den genelde 700 pingle bağlanarak oynayabiliyorsunuz. Bu durumda tabii ki PK'lik ya da PvP gibi karşılaşmalar pek mümkün değil. Eğer bu Shard'da oynayacaksanız Trammel'dan çıkmanızı pek tavsiye etmiyorum. Ayrıca Faction'lara girmenizde en kısa yoldan intihar etmeniz demektir. Zaten PvP tecrübeye dayanan apayrı bir işken, bu düşük pingle bu tip eylemlere kalkışmanız çok sık ölmenize ve hızla ün ve para kaybına sebep olur. Ortalıkla kasaplık koyun gibi dolaşırsınız.

Yüksek pingden dolayı eğer herhangi bir meslek skilliyle uğraşmayı planlamıyorsanız Third Dawn'la burada oynamanızı da tavsiye etmem. Third Dawn burada lag yaparak oyunu sizin için iyice zor hale getirmektedir.

Peki bu Shard'ın güzel yanı nerede? Shard OSI kurallarına göre işliyor. Bu kurallar UO oynanmaya başlandığından bu yana işlenerek en iyi hale getirilmiş kurallardır. Oyunda herhangi bir

Ayın UO oyuncusu
Drake Stonekeep

Evet efendim aynen öyle yaptım. Ayın UO oyuncusu olarak bir arkadaşımı seçtim yani onu kayırdım. Daha yüzünü bir defa görememiş olmama karşın neredeyse iki senedir beraber UO oynadığım biricik arkadaşım Mert'i buraya koyuverdim. Yaşının küçüklüğüne rağmen (Fen lisesini yeni kazandı, Tebrikler Mert!) koskoca guild'i fedakarca ayakta tutmayı becerdi Drake. Guild'e yepyeni bir sistem oturttu. Bununla da kalmadı Türkiye de UO'nun gelişmesi için çaba sarf eden insanların arasına katılarak yeni açılan Nebula serverında çalışmaya başladı. Taa bir buçuk sene önce UO da peşimde dolaşan velet şimdi kendi çabalarıyla nerelere geliverdi. İşte karşınızda Drake Stonekeep guild arkadaşlarıyla beraber görünüyor. Ona iyi bakın arkadaşlar. Bu çocuk gelecek vaadediyor.



Açın bakiim ellerinizi



bug'a rastlamanız çok zordur. Sık sık değişik eylemlere gidilerek oyunda canlılık sağlanır. Ayrıca yeni yaratıklar, bölgeler, eşyalar eklenerek oyun her zaman eğlenceli tutulur. Bu kısa ama içeriği geniş cümleler UO'yu UO yapan özelliklerdir. Ayrıca burada kurallar çok serttir. GM'lerin tutumlarından ben pek memnun olmasam da hiçbir şekilde oyunun düzenin bozulmasına izin verilmez. Herhangi oyuncunun kaytarılması, skill'lerinin arttırılması ya da eşya verilmesi bir durum ASLA söz konusu olamaz. Server bu konuda o kadar katıdır ki kendi hatalarından dolayı herhangi bir eşyanız kaybolsa onu bile geri almanız imkansızdır. Para vererek oynadığınız serverda oyuncular bir nevi eğlence satın almaktadırlar. Bu açıdan bakıldığında satılık bir hizmet olarak ta görülebilen orijinal serverlarda oyuncunun hakları hukuk kurallarıyla da koruma altındadır. Zaten Origin'in geçmişte yaptığı hataları sonucu açılan toplu davalarda buna bir örnektir.

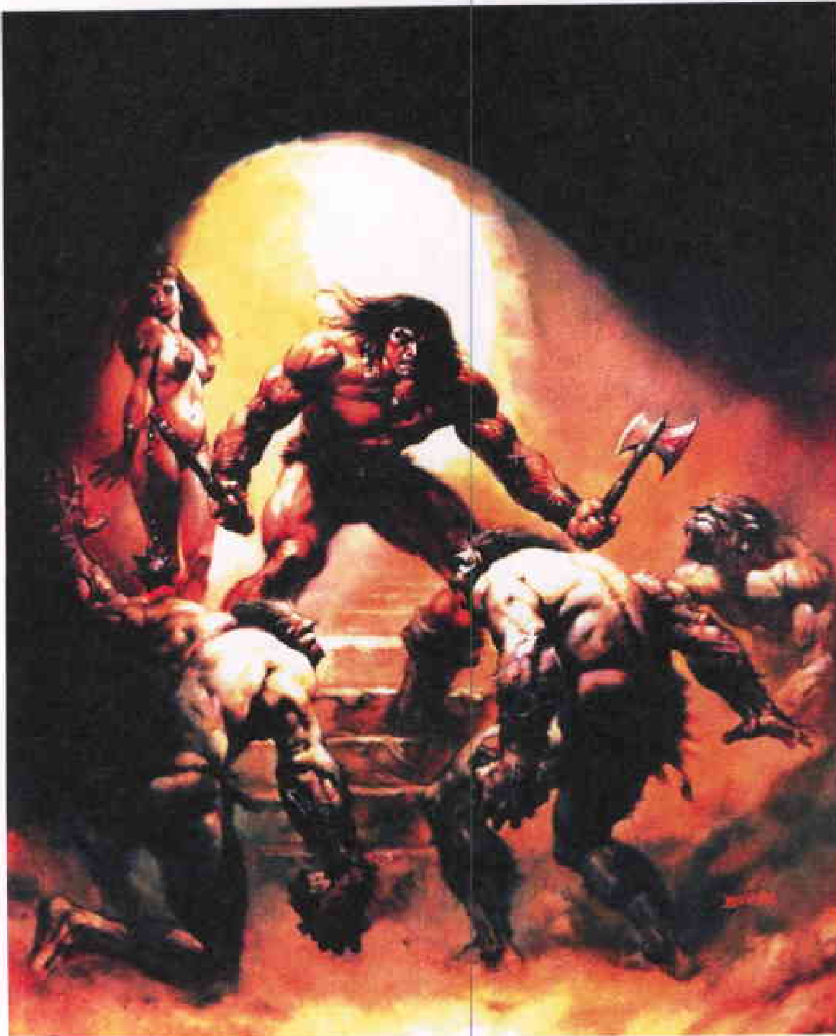
Ayın Skill'i



Tactics herkesin mutlaka bir kez kullandığı bir skildir. İster balta kullanın ister gürz bu skill muhakkak size gereklidir. Hatta sırf wrestling bile kullansanız tactics size gerekecektir. Çok kolay artan bu skill savaşırken verdiğiniz hasarın artması açısından önemlidir. Hasarı hesaplarken yüzde şeklinde katkıda bulunur. (Tactics skill değeriniz + 50) = Hasar yüzdesi hesaplaması sonucu çıkan değer vuruşunuzun yüzde kaç fazlası hasar verdiğinizi gösterir. Bunu şöyle bir örnekle açıklayalım: Diyelim ki elinizdeki silahla vurdunuz ve karşınızdakine tactics skilliniz sıfırken 20 damage verebiliyorsunuz. Tactics skilliniz 40 olsa 20 + 20 X (0.4 + 0.5) = 38 zarar vereceksiniz. Eh bu da çok büyük bir avantaj demektir. Eğer savaşçı olacaksanız Anatomy + Lumberjack ve Tactics vazgeçilmez skilleriniz olacaktır. Bunun yanına bir de kullandığınız silaha ait skill'i GM'lerseniz vay karşınızdakinin haline !

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Barbar Conan çoğumuzun UO'ya başlamasındaki sebeptir belki de



Bir UO'cunun soz sözleri

- Hay Allah geminin tahtasını kaldırmış mıydım acaba ?
- Abi tatile gitmeden önce sana söylemiştim eve uğradın di mi?
- Baba şu paraları sana versem de öteki karakterle gelip alsam beklersin di mi?
- Bu katana vanquishing dedin di mi? Bak identify wand'im yok, sana güveniyorum haa. Hem 700k dan bir altın yukarıda vermem ona göre.



- Merhaba ben oyuna yeni başladım da. Biraz para verebilir misin dostum.
- Tabi hepsini bu sandığa koydum aç bak
- Ah sağol çok iyisin BUM ! 000000000



- Healer mı arıyorsun?
- Oooo
- Koş bak şu dağların arkasında



- Bak beraber Felucca'ya gidiyoruz aman sana güveniyorum haa.



- Papuaya gitmek için ne yazacağım?
- Recsu recdu makrosu yap?
- Rec ne du hö ?
- Offf öl öl öl
- Ooooooooo



- Heal !
- Senin rengin neden kırmızı?
- Merhaba karşılıklı skill çalışalım mı?
- Tabi önce sen saldır

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Nasıl anlatsam bilemiyorum. Şu anda saat sabah sekiz buçuk ve ben kırk saattir uyanığım. Neden mi? Neden olacak, yine kronik editör hastalığı: *Deadline*. Neyse, uzun saatlerin ardından yazılarım bitti. Son olarak biraz okur mektuplarına göz atayım dedim. İnanamadım, sanki tam bu halimin üzerine birileri bana oyun oynuyor. Sorulara bakınca uçtum: "PlayStation 2 için üretilen oyunların hepsi orijinal mi?", "PS2 için Quake 3 çıktı, neden PSX için çıkartmıyorsunuz?" ve daha ne cevherler. Gülsem mi ağlasam mı anlayamadım. Bunları neden yazıyorum? Çünkü bu ayki okur mektuplarının bazılarına yazacak yanıt bulamadım, bana yardım etmenizi istiyorum. İşte mektuplardan bazıları orada, yorum sizindir.

Gelelim aylardan beri merak edilen DreamCast emülatörü sorununa. Bildiğiniz gibi bu emülatör, bilgisayarlarımızda DreamCast oyunlarını oynamamızı sağlıyor. Şimdi, 128 - bitlik Sega DreamCast oyun konsolu, nereden baksanız PlayStation 2' ye yakın bir sistem kapasitesine sahip. Henüz ortalarda bir PlayStation 2 emülatörü olmamasına rağmen, daha şimdiden üç adet çalışan DreamCast emülatörü yapıldı. Ben de konuya eğildim. Birinci emülatörün adı *Nightmare*. Çok yüksek sistem istemesine rağmen doğru dürüst çalışmıyor. Yani aynı adı gibi bir "Kabus". İkinci emülatör, Nightmare ile hemen hemen aynı zamanlarda çıkan Dreamer. Yarım mb boyutundaki bu emülatör çok yavaş çalışıyor, videolarda çakıyor ve hiç ses çıkartamıyor. En son emülatör ise DreamEmu. Yaklaşık 100 kb boyutundaki bu program biraz daha iyice fakat geliştirilen fonksiyonları anlatılırken "Sega logosunun dışındaki grafikler de az çok çalışmaya başladı" deniyor. Siz anlayın artık durumu. Durumun böyle olduğunu görünce *şimdilik detaya inmek için* çok erken olduğunu anladım. DreamCast emülasyonu, bu gün için sadece bir heyecan olmaktan öteye gidemiyor, belki yarın. Bye&Smile.... ⊙



Baldur's Gate



Galleon



Panzer Front



Formula One 2001



HABERLER

Mortal Kombat dönüyor!!!

Mortal Kombat 4, Mortal Kombat Mythologies ve Mortal Kombat Special Forces ile iyiden iyiye gözden düşen Mortal Kombat serisi, şansını bu kez de



yeni nesil konsollarda deneyecek. Şimdilik X-Box için tasarlandığını bildiğimiz oyun hakkında çok fazla bilgi verilmiyor, ancak artworklerde görüldüğü üzere Scorpion çok yakışıklı:) Şaka bir yana; umarım tekrar eski kalitesinde bir oyunla buluşuruz. Oyunun yaratıcıları olan Ed Boon ve John Tobias' ın firmadan ayrıldığını bilmek olumlu düşünmemi engelliyor ama ben yinede ümitliyim. Oyun ile ilgili en taze haberleri her zamanki gibi Level' da bulacaksınız.

Gran Turismo 3 A-Spec satış rekorları kırıyor.

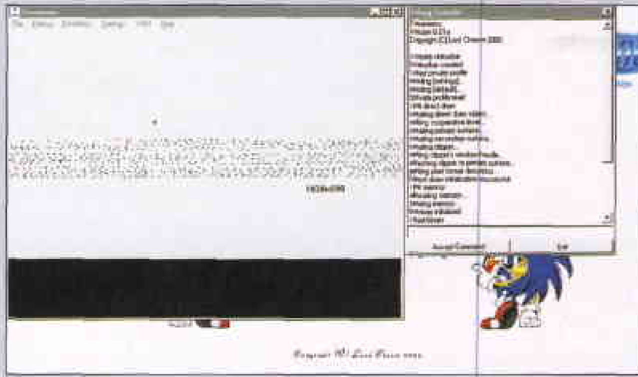
Sony Computer Entertainment America, yeni araba simülasyonu Gran Turismo 3 A-Spec' in, Amerika tarihindeki en başarılı yazılım çıkışını yaptığını duyurdu. Oyun, daha ilk gününde kendinden önceki hiçbir oyunun ulaşamadığı bir satış rakamını yakalayarak rekor kırdı. Oyunun uzun süredir beklendiğini bilen SCEA yetkilileri, daha ilk parti için bile tam 1 milyon ünite pazarladılar. PlayStation2 ile beraber Gran Turismo 3' ün satıldığı özel indirimli paketi de hesaba katarsak, bu oyunun uzun süre en çok satanlar listesinin tepesini kimseye kaptırmayacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.

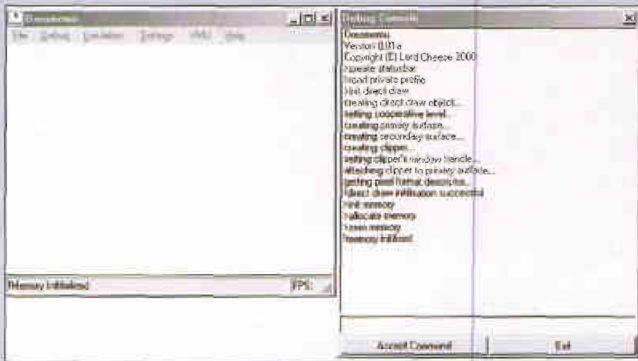


Her yerde PlayStation...

Sony Computer, dünya çapında PlayStation adı altında 85.44 milyon adetlik konsol satışına ulaştı. Bu satışların 18.79 adedi Japonya' da, 32.9 milyon adedi Kuzey Amerika' da, 33.75 milyon adedi ise Avrupa ve diğer PAL bölgelerinde yapıldı. Bu güne kadar satılan PlayStation yazılımlarının sayısı ise bu rakamların çok çok üzerinde: 783 milyon adet. Bu arada PlayStation 2 de şimdiden 15 milyonluk satış rakamını geçti.







Merhabalar, Bleem ile PSone oyunlarını bilgisayarımda çalıştırırsam donanımıma zarar verir mi? Yani güvenli olur mu?

ME - Hmmm, bakalım... PC' nde kronik öksürük nöbetlerine yol açabilir. Anti-bleematuar ilaç kullanırsanız bir şansınız olabilir. Vicks kullanmanızı da tavsiye ederim, buğu yapar, fanı ferahlatır. Yok be birader, ne zararı olacak, oyna çalıştırabildiğini. Ama makinende mutlaka bir virüs programı kurulu olsun.

Resident Evil 3' de restorandan sonra save odasına giriyorum, bi çıkıyorum, Nemesis karşımda. Herb ve spray' im de yok. Ne yapayım?

ME –Ya sevgili okurlar, şindi benim yerimde olsanız ne yanıt verirsin bu kardeşimize? Hadi bakalım. Oyunu bırak desen olmaz, save odasına girme desen ne yapacağını bilemez, geri git enerji bul desen tek tek yerini sorar, Nemesis' ten kaç desen nereye der.

İyi günler, bende PS2 var ama Türkiye' de bu konsolun oyunları yok. Acaba sizin bildiğiniz bir satış noktası var mı?

ME – İşte bir okuyucu incisi daha. Sony PlayStation 2 almış ama oyunları için Sony Bayilerini aklının ucundan bile geçirmiyor. E ben ne diyebilirim ki şimdi?

Sizce bu konsol savaşları nereye kadar gider?

ME – 2002' nin başında göreceğiz anyayı konyayı. Geçen sayıdaki Ken Kutaragi' nin X-Box haberini bir oku istersen.

PlayStation3 çıkacak diye duydum, aslı var mı?

ME – Herkes PS2 aldı ya, sıra PS3' e geldi. Geç canım, geç bunlar boş şeyler. Olanın hakkını verelim bi önce.

Hileler kısmında verdiğiniz o garip kodları nereye yazacağız?

ME – Bu kodları kullanabilmeniz için paralel porttan takılan bir yarım kodu cihazına sahip olmanız gerekir (GameShark, Action Replay, Exploder vs.). Yeni video kartlar da bu kodları destekliyor. Tek yapmanız gereken kodları bu cihazlara yazıp, oyunlarınızı istediğiniz kodlarla başlatmak.

Web sitenizde konsol bölümü var mı?

ME – Level' ın sitesinde henüz yok. Benim konsol sitem var ama sık güncelleyemediğim için kapatıp Level ile birleştirmeyi düşünüyorum.

Sadece hileler üzerine siteler var mı?

ME – Sen istersin de olmaz mı. Şimdilik www.gamewinners.com ile başla istersen.

Formula One 2001 PSone için çıktı ama benim sadece bilgisayarım var. Nedense sevdiğim oyunlar öncelikle konsollara çıkıyor. PlayStation oyunlarını rahat çalıştıran bir emülatör bulamaz mıyım?

ME – Virtual Game Station isimli PSX emülatörü, bütün oyunları çalıştırır ama kaliteden birazcık ödün verir. Download etmek için www.classicgaming.com adresine bir göz atabilirsin sanırım. En iyi emülatör Bleem' dir ama hem paralıdır, hem de yüksek sistem ister. (www.bleem.com)

E3' e gitmek ister misin?

ME – Kim sordu bu komik soruyu?

Gran Turismo 2000 ile Gran Turismo 3 A-Spec farklı oyunlar mı?

ME – Kesinlikle evet, gözle görülür derecede hem de.

Benim sitenin adresini dergide verecekmişsin ama beğenmemişsin doğru mu?

ME – Külli yalan. Siten çok güzel. Aha da adresini veriyorum. Sevgili okurlar, bu arkadaşın hazırladığı web sitesi konsol oyunları ile ilgili ve bir göz atmaya değebilir: www.psxcenter.cjb.net . Tamam oldu mu?

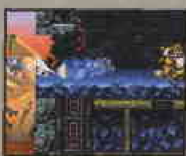
PlayStation' ın gücünü küçümsemeyin!!!

HABERLER

Mega Man X6 yolda...

Daha Mega Man X5' i incelememizin üzerinden üç ay geçmeden, CapCom, serinin yeni oyununu hazırladı bile. Bu yeni oyunda da kahramanımızın işleri yolunda gitmiyor. Geçen dünyayı kurtarışında ortağı Zero öldürülen Mega Man çok üzgündür ve evine kapanmıştır. Dünya tekrar istila edilip insanların yaşayamayacağı bir mekana dönüşünce Mega Man' e yardım çağrısı gönderilir. Uygarlıklarını yerin altında sürdürmeye çalışan insanlara sadece Mega Man yardım edebilecektir. Oyunda, eskisine nazaran pek de değişiklik yok, hala bosslar, 2d mekanlar ve power - up lar mevcut. Fakat kesin olan bir şey var ki, o da PlayStation oyun konsolu için şu aralar yapılan en iyi platform oyunu olduğu.







Fifa 2002: Road To World Cup - eli kulağında...

Her yıl Kasım ayında patlayan yeni Fifa oyununa, bu yıl biz biraz daha erken ulaştık. Yeni Fifa' nın grafikleri, alışılageldiği gibi, yine bir önceki senenin oyunundan çok daha iyi. Mükemmel grafiklerin yanı sıra oyuna yeni pas ve gösterge sistemleri eklenmiş. Artık koşu yoluna atacağınız pasların nereye gideceğini önceden görebiliyorsunuz. Bu şekilde paslarınız çok daha isabetli olabilecek. Bir diğer yenilik de, şimdiye kadar Fifa' nın rakiplerinde olan şut sertliği ayarı. Artık şutlarınız kaleye, tuşa basılı tuttuğunuz süre oranında sert ulaşacak. Fifa 2002' de rakiplerine nazaran çok daha fazla lisanslı lig, takım ve turnuvası olacak. Bu kez ulusal takımınızla 2002 FIFA Dünya Kupası' na katılma şansına da sahipsiniz. Resimler, oyunun videosundan alınmıştır.





silenthill2

Yeni maceramızdaki karakterleri tanımanın zamanı geldi gibi...

Konami' nin PlayStation' daki harikası Silent Hill, ürkütücü senaryosu, mekanları ve karakterleri ile bir çok oyun seven kendisine bağlayan başarılı bir oyun oldu. Eğer herkesin dört gözle beklediği Silent Hill 2 de bu kadar başarılı olacaksa, bunun nelere bağlı olacağını bilmek en doğal hakkımız değil mi? İşte biz de sizin için detaylı bir araştırma yaptık ve oyundaki beş ana karakter ile ilgili önemli bulgular elde ettik. Oyundan alacağınız tadı azaltmamak için bazı ufak noktaları ise açıklamamayı uygun gördük.

James Sunderland

James Sunderland, üç yıl önce çok sevdiği karısı Mary Shepherd Sunderland' ı, ağır bir hastalık yüzünden kaybetti. O günden sonra evi ona zindan, zaman ise işkence oldu. Artık hayatının kalan günlerini boş boş harcamaya başlayan James' in eline çok ilginç bir mektup geçti. Mektubun ilginç olmasının sebebi, yazan kişiydi; James' in ölen marısı Mary Shepherd-Sunderland' ın ta kendisi. Mektupta bir buluşma yeri yazılıydı; eskiden çok güzel anlar geçirdikleri ve onlar için çok şey ifade eden Silent Hill. James bunun pis bir şaka olduğunu düşünmesine ve karısının öldüğünden kesin emin olmasına rağmen, olayın içyüzünü araştırmak için Silent Hill' e gitmeye karar verdi. (Resimde sağdaki James, soldaki ise Eddie' dir.)

Angela

James' in oyunda ilk karşılaştığı karakter Angela' dır. Karşılaşma mekanı dünden bellidir: mezarlık. Her nedense, Angela' yı gördüğümüz andan itibaren, onda saklı kalmış karanlık taraflar olduğunu hissediyoruz. Angela, çocukluğundan beri bir türlü





mutlu olamayacağına inandırılmış. Okulunu bitirdikten hemen sonra evden kaçmış, fakat babası tarafından bulunup sertlikle evine geri götürülmüş. O ise vazgeçmemiş ve tekrar evden kaçmış. Bu kez daha uzağa; Silent Hill' e gitmiş. Bir terslik daha, bu sefer de burada kaybolmuş. Angela, Silent Hill 2' de defalarca kez ortaya çıkacak ve başımızın etini yiyecek bir karakter. Silent Hill' de annesini aradığı anlaşılıyor fakat acaba aradığı daha başka bir şeyler olabilir mi?

Lauren

Lauren, oyunun videolarında gördüğümüz kadarıyla James ile bol bol Mary hakkında konuşuyor. Bu

SILENT HILL 2	01.2002
Tür • Gerilim - Macera	
Yapım • Konami Dağıtım • Konami	
Tamamlanma • %90	
İlk İzlenim • İddialı bir çalışma yürütüldüğü belli. Resident Evil' ın tahtını devirebilir.	



kız aynı zamanda, ürkünç sesiyle oyunu da anlatıyor. Lauren gerçekten inatçı, lanet yumurcağın teki. Her istediğini yapan, her istediği yere her istediği zaman giden bir kız. Oyun boyunca James ile sık sık yolları kesişen Lauren, sanki Mary hakkında anlattıklarından daha fazlasını biliyor gibi. Lauren, Mary' nin hastalığı zamanında tesadüfen onunla aynı hastanede yatmış, ve ikisi çok yakınlaşmışlar. Mary, onu öz kızı gibi sevmiş. Belki de James' in aradığı gerçeğin anahtarı Lauren' dadır...

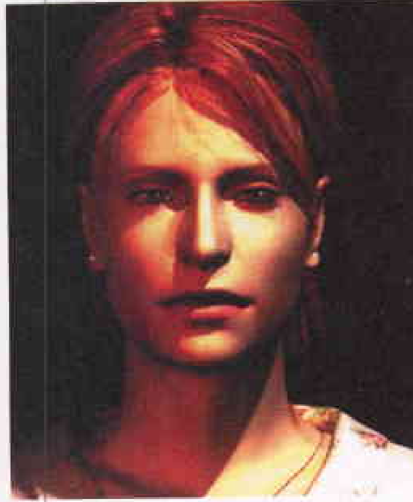
Maria

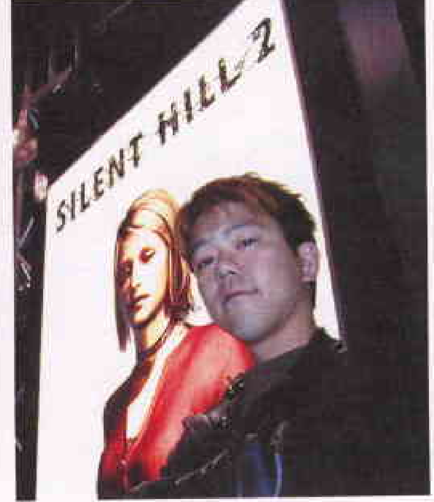
Maria, James' e çok seksi ama tuhaf gelen bir karakter. İlk bakışta Maria, aynı James' in eski karısı Mary' ye benziyor, fakat Maria' nın saç stili ve giyinme tarzı tamamen farklı. Neşeli ve enerjik kişiliği de, Mary ile tamamıyle zıt. James, Maria ile ilk karşılaştığında, gördüğü benzerlik karşısında şok oldu. Birden aralarında sanki yıllardır birbirlerini tanıyorlarmışçasına bir diyalog oluştu. Maria, James' in Silent Hill' deki ama-











cını öğrendikten sonra ona katılıp Mary' yi bulmak üzere eşlik etmeye karar verdi.

Eddie

James ile ilk karşılaştığında; Eddie klozete eğilmiş sürekli kusar haldeydi. Eddie, basit kafalı, beceriksiz ve gereksiz bir adamdır. Yaralanmaktan veya zarar görmekten anormal derecede korkan Eddie' nin, Silent Hill gibi tehlikeli bir yerde nasıl bu kadar uzun hayatta kaldığını anlamak mümkün değildir. Eddie' nin nazik, sakin bir kişiliği olmasına rağmen, sinirlendiği zaman kendisini kontrol edememe problemi vardır. Peki ya bu adamın Silent Hill' de ne işi vardır?



Mary

James' in üç sene önce ölmüş olan karısıdır. Ölüler diyarından kocasına bir mektup yazdığı sanılan bu ilginç karakter, özel anlar yaşadıkları Silent Hill' de bir buluşma ayarlamak istemiştir. Bu mektubu gerçekten Mary mi yollamıştır?

Silent Hill 2' nin yapım ekibinden Takayoshi Sato röportajı

Yıllardır gerilim oyunlarının lideri olan Resident Evil' ın formülünü birçok firma çözmeye çalıştı, Silent Hill ve Alone In The Dark haricinde doğru formülün yanına bile yanaşabilen olmadı. Biz de bu sırrı çözen amcalardan birisiyle konuşup yeni projeleri hakkında bilgi aldık; CG modelist ve karakter sanatçısı Takayoshi Sato.

Level: *Silent Hill 2' nin sanat tarzını yaratırken nerelerden fikir aldınız?*

Sato: Adrian Lyne' ın Jacob' s Ladder' ı, ve David Lynch' in filmlerini izledik. Hitchcock, David Fincher, ve David Cronenberg' ü de tabi.

Level: *Peki bu fikirlerinizde başka video oyunları hiç mi etkili olmadı?*

Sato: Silent Hill 1 ve Alone in the Dark. Başlangıçta sağlam bir 3D dünya yaratabilmek için Tomb Raider gibi yapımlara da dikkat ettik.

Level: *Artık Silent Hill 2' yi çok daha gerçekçi yapmanıza olanak sağlayan PS2 gibi çok daha güçlü bir platformda çalışıyorsunuz. Peki görünüş ve stil olarak Silent Hill 2' nin bir üstünlüğü olacak mı?*

Sato: Biz Silent Hill' i yaparken, sadece korkutucu bir iş yapmayı düşünmüştük ve mekan ile hikayeyi korku unsurunun üzerine kurduk. Silent Hill 2' de ise zaten elimizdeki korku unsurlarını ve mekanı bildiğimiz için senaryoya çok daha fazla yoğunlaşabildik. Bence oyun bu şekilde çok daha mükemmel oldu.

Level: *Bu kadar gerçekçi insan yüzleri çizebilmek için ne çeşit araştırmalar ve çalışmalar yaptınız?*

Sato: Kendi kendimize insan yüzü skeçleri yaptık. Bu, hareketleri ve yüz kaslarını yakalayabilmenin en güzel yoludur. Shrek veya Final Fantasy' daki gibi bilimsel bir metot olmayabilir ancak zaten bizim de bu kadar paramız yok. Ayrıca filmlerdeki yüzlerden alıntılar yaptık, daha sonra da istediğimiz duyguları yansıtan CG' leri yarattık.

Level: *Silent Hill kasabasını yaratırken, öncelikle neyi hedeflediniz?*

Sato: Amerika' da küçük, kendi halinde bir kasaba yaratmaya çalıştık. İçinde hiçbır şey olmayan bir sürü bina yaptık. Bizce böylesi çok daha gerçekçi oldu.

Level: *Çoğu insan, elinizdeki karakterleri nasıl video oyunlarına entegre ettiğinizi merak eder. Bize kağıttaki kalem izlerini, oyundaki hareket eden karakterlere çevirme tekniği hakkında kısaca bilgi verebilir misin?*

Sato: Öncelikle çok sayıda skeç çiziyoruz. Karakterler için bütün açılardan çizimler yapıyoruz ki, ekipteki tüm arkadaşlar fiziki yapı konusunda hemfikir olsunlar. Daha sonra her biri en az 6000 poligondan oluşan çizgi modellemelerini çıkartıyoruz. Sonra da kaplama yapıyoruz. Karakterlerin hareketleri için motion capture tekniğini kullanıp gerçek hareketleri bılgisayarımıza aktarıyoruz. Daha sonra bu bilgileri kendi karakterlerimizi hareketlendirmek için kullanıyoruz. Daha sonra görünen animasyon hatalarını düzeltiyoruz, ışıklandırma yaratıyoruz, kamera açılarını belirliyoruz. En sona da sahneyi render etmek kalıyor.

Level: *Bildiğimiz kadarıyla video oyunlarında sanatçıların en fazla zorlandığı yerlerden birisi göz, dudak ve yüzün diğer bölgelerinin hareketleri. Teknoloji bu konuda size ne kadar yardımcı oluyor?*

Sato: Biz hala Silent Hill 1' de kullandığımız teknolojiyi ve programları kullanıyoruz. Aslına bakarsanız bizim Silent Hill 1' de de yapamadıklarımızın sebebi teknoloji değil, kısıtlı zamandı.

Level: *Peki ya saç çizimi konusunda ne düşünüyorsun? Saç insandaki en problemli, en kafasına göre hareket eden bölgedir. Gerçekçiliği bozmaması için neler yaptınız?*

Sato: Benim bu konuda özel bir tekniğim yok. Sadece sanatçı olarak çizim yeteneklerimi kullanıyorum. Saç olayına basit bir heykel veya resim olarak bakarsanız problem kalmaz. Teknolojik bir problem olduğunu zannetmiyorum. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



baldur's gate darkalliance

Efsane, PS2 için muhteşem bir dönüş yapıyor!

Ne yalan söyleyeyim, bir PC oyuncusu olarak Dark Alliance'ın E3 demosunu ve screenshotları görünce, affınıza sığınarak "Oha!" dedim ve birkaç küçük kıskançlık krizi geçirdim. Oyun görsel anlamda o kadar mükemmel ve akıcı ki anlatmak için sıfat bulmakta zorlanıyorsunuz. Zaten en son trend PC oyunlarını PS2 havasına sokmaya çalışmak. Size şimdiden tavsiyem, eğer bir PS2 sahibi arkadaşınız varsa, aman muhabbeti ilerletmeye bakın; çünkü senenin sonuna doğru onu sıkça ziyaret etmeniz gerekebilir (benden söylemesi). Dark Alliance şimdiden yeni nesil PS2 oyunlarının adeta bir habercisi.



Ama bu Diablo!

Evet, ilk bakışta oyunun bir Diablo kopyası olduğunu düşünebilirsiniz; zaten benzerlikler de var, yok değil. Oyunun aynı tarz üçüncü şahıs bakış açısını kullandığı ve zamanınızın çoğunu rutubetli kanalizasyonlarda veya yarı aydınlık lahitlerde toplu katliamlar yaparak geçirdiğiniz bir gerçek. Ama Diablo'nun da kendine özgü bir hikayesi olmasına rağmen, Baldur's Gate sırtını, bu alemin kralı sayılan Advanced Dungeons & Dragons lisansına dayamış durumda ve serinin fanatikleri Baldur's Gate evreniyle beraberinde gelen hikayelere oldukça alışık (boru değil yani).







Demin de bahsettiğim gibi oyun görsel açıdan ağzınızı açık bırakacak cinsten. Oyuna şimdilik hiçbir kulp takamadığımı itiraf etmeliyim. Dark Alliance bu kadar 'efendi' bir görüntü elde etmek için çoğu Dreamcast oyununun çektiği numaralara benzer teknikler kullanıyor. Önce sahneyi yüksek çözünürlükte render edip anti-alias işlemlerini yapıyor ve sonra da uygun TV çözünürlüğüne düşürüyor; sonuç gözlerinizin önünde... Oyunun yükleme zamanları da gerçekten çok düşük. Koca bir zindanı maksimum altı saniyede yükleyebiliyor! Ve oyunda o kadar çok değişken var ki her sahne sanki bambaşka bir diyar. Bir saniye önce girdiğiniz bir yer, bir saniye sonra başka bir havaya bürünebiliyor.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 01.2002

Tür • RPG

Yapım • Black Isle/Snowblind
Dağıtım • Interplay

Tamamlanma • %70

İlk İzlenim • Playstation 2 için ilk Diablo-vari çalışma ama grafikleri küçük dilinizi yutturacak kadar güzel.

Ve özel efektler...

Detaylara gösterilen özen gerçekten had safhada. Çevredeki varilleri parçalıyorsunuz ve her parça varilin bulunduğu konuma göre ayrı bir tarafa dağılıyor; hem de fizik kurallarını ihmal etmeden. Hazır animasyon diye bir şey yok. Diyelim ki bir iskeleti geldiği yere geri gönderdiniz, tüm kemikleri ortamın özelliklerine göre dağılıyor; yerden sekerek çeşitli pozisyonlar alabiliyor. Aydınlatma da bir o kadar dinamik; oyunun her yerinde kendini belli ediyor (özellikle büyüler ve gölgeler inanılmaz).

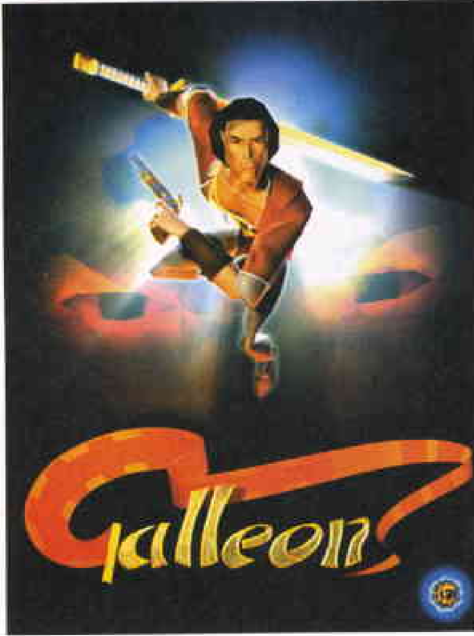
Ama PS2 esas marifetini parçacık efektlerinde gösteriyor. Böylesini daha önce gördüğümü hatırlamıyorum. Her büyü yapılışında, ortam mavi ve yeşilin tonlarına bulanıyor (kar yağışı siz daha yükseğe tırmandıkça artıyor). Eş zamanlı su ve dalga efektleri için de söylenecek bir söz yok. Kontrollere gelince, oldukça pratik olacakları söyleniyor; her şey birkaç düğmede toplanacakmış. Şimdilik ağzımızı şapırdatarak beklemekten başka çaremiz yok...

Güven Çatak | güven@level.com.tr

XBOX

galleon

Çevremizdeki ağaçların çoğunun aslında birer uzaylı olduğunu biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum.



O kadar korsanlı, kılıç-kalkanlı film seyrettim ama hala Define Adası kıvamında bir oyun gördüğümü söyleyemem. Gerçi Monkey Island ile laf düelloları yaptık ama olayın aksiyon tarafına bir türlü geçemedik. Açık denizlerde maceradan maceraya koşmak üstüne birkaç iyi oyun yapıldı ama hepsi o kadar. Ama Galleon tüm ihtişamıyla bu gerçeği değiştirecek gibi gözüküyor.

Bond olur da hatun olmaz mı?

Galleon'da Rhama adında gözü kara bir kaptanı oynuyorsunuz. Açık denizlerde ve adalarda düşmanlarınız olduğu kadar dostlarınız da var (tabii düşmanlarınız sayıca birazcık daha fazla); özellikle iki tanesi dişi olmakla beraber en kritik anlarda sizi yalnız bırakmayacak. Faith büyülerini ve Mihoka da yakın dövüş tekniklerini kullanarak, kötü adamların canına okumanıza yardımcı olacak.

Galleon üçüncü şahıs gözünden oynanan bir aksiyon. Bir miktar adventure içermiyor da değil. Kısacası Tomb Raider tarzı bir oyun diyebiliriz Galleon için. Zaten oyunun arkasındaki ekibin başında Lara Croft'un yaratıcısı Toby Gard bulunuyor. Eğer damdan dama atlarken onu bunu pataklamayı ve arada da çeşitli bulmacalarla beyin jimnaştiği yapmaktan hoşlanıyorsanız, Galleon için kesinlikle sabretmelisiniz. Neyse ki kontroller Tomb Raider'daki kadar kastırmayacakmış; çoğu kompleks hareket, Rhama tarafından otomatik-man yapılacak. Örneğin Rhama bel hizasında bir dalla mı karşılaştı? Hemen kendiliğinden ya altından geçecek ya da üzerinden atlayacak. Bu otomatik kontrol olayı opsiyonel olacakmış; yani isterseniz, eskiden olduğu gibi kasabileceksiniz (hiç sanmıyorum). Rhama hoplayıp zıplamanın dışında, uygun yüzeylere tırmanabiliyor, tabii ki yüzebiliyor ve oyunun sonlarına doğru uçabiliyor bile!

Oyunu özel kılan faktörlerden biri de kahramanımızın başını devamlı beladan kurtaran iki asistanının olması. Faith ve Mikoho'nun yeteneklerini doğru şekilde kullanabilirseniz, daha az terleyeceğinizi garanti edebilirim. Özellikle bulmacalarda Faith'in büyü gücü ve Mikoho'nun çevikliği olmadan bir hiçsiniz denilebilir. Tabii her şey onları yönlendirmenize bakıyor (yoksa bu kadın milleti kılını kıpırdatmaz).

GALLEON	12.2001
Tür • Aksiyon	
Yapım • Confounding Factor	
Dağıtım • Interplay	
Tamamlanma • %70	
İlk İzlenim • Orijinal Tomb Raider'ın yapımcılarından gelen Galleon, iyi bir oyun olacağa benziyor.	

Bir nevi tatil...

Galleon altı devasa adada geçiyor; her adanın kendine has bir havası var. Biri Antik Yunan dönemini yansıtırken, diğeri Osmanlı saraylarıyla dolup taşabiliyor. Kısacası bir tür tatile çıktığınızı düşünebilirsiniz (özellikle bilgisayarın başından kalkamayanlara tavsiye edilir). Zindanlar, mağaralar derken bu adaların altını üstüne getireceksiniz. Üstelik belli bir sırayı takip etmenize de gerek yok. Belli sınırlar içinde kalmak koşuluyla kafanıza göre takılabiliyorsunuz. Aksiyon daha çok yakın dövüş üstüne kurulu; yumruklarla başlıyor, büyülü kılıçlarla bitiriyorsunuz. Düşmanlarınızdan bazıları o kadar büyük ki (300 kat kadar!) ancak sırtlarına tırmanarak saldırabileceksiniz. Grafikler zaten olağanüstü; animasyonlar olabildiğince akıcı ve karakterler inanılmaz detaylı. Galleon zaman zaman bir Sinbad filmini andırıyor; fantezi ile gerçek birbirine karışıyor. Bence şimdiden kılıçlarınızı bilemeye başlayın...

Güven Çatak I guven@level.com.tr













panzerfront

Patlayan tanklar, uçuşan bombalar arasında dostluğun değerini bir kez daha anlayacaksınız.

İşte PlayStation' da eşine az rastlanacak türden bir oyun: Panzer Front. Bu enteresan, fakat bir o kadar da zevkli oyun bir tank simülasyonu. Tankınızın komutasını alıp sert çatışmaların ortasına dalıyor, ve zorlu görevlerinizi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bunu yaparken gerçekten büyük çevikliğe ve kabiliyete gereksinim duyuyorsunuz.

Güvenme paletlerine, bir mayın yeter

Oyunumuzun açılışında gerçek çatışmalardan ve tanklardan alınmış görüntüleri izliyoruz. Hemen söylemeliyim ki, tanklara birazcık bile ilgi duyanlar için oldukça çekici bir oyun Panzer Front. Burada çoğu tankı kontrol etmekle kalmıyor, aynı zamanda tüm özelliklerini de öğrenebiliyorsunuz. Oyuna başladığınızda tankınızı seçmeniz gerekiyor. Görevlerinizi, seçtiğiniz tanklara göre alıyorsunuz. Oyun esas olarak iki mod sunuyor: Tank Select ve Tactics. Tank Select modu biraz daha arcade' e kaçıyor; çok basit görevler alıyorsunuz ve kelimenin tam anlamıyla hareket eden her şeye ateş ediyorsunuz. Tactics modu biraz daha enteresan. 28 haritada değişik koşullardaki karmaşık görevleri tamamlamanız gerekiyor. Görevler Rusya, Amerika ve Almanya şeklinde ayrılıyor.







Тяжелый танк ИС-152

Savaş alanına geldiğiniz anda her şey gerçek zamanlı geliştiğinden zaman kaybetmeden tankınızı düzgün konuma getirmeye çalışıyorsunuz. Hareketler ve kontroller çok gerçekçi, tanklar zöt diye hızlanıp durmuyor(ne demekse). Tankın üst tarafının(halk dilinde turret da denir) sol analog kolla veya arkadaşınız tarafından kontrol edilmesinin en önemli avantajı kaçarken de ateş edebilecek olmanız. Tabi ki siz saldırdığınızda diğer tanklar da armut toplamıyor. Hem iki kişilik oyun daha zevkli oluyor. Siz tankı yönlendiriyorsunuz, arkadaşınız ateş ediyor. Patlayan tanklar, uçuşan şarapneller ve bombalar arasında dostluğun kıymetini daha iyi anlıyorsunuz. Oyundaki cephane seçimi çok önemli; patlayıcılar tankları gıdıkladığı gibi, zırh deliciler de askerleri sadece korkutuyor. İlerleyen ateş edebilmeyi öğrendiğiniz zaman oyunun yarısını bitirdiniz demektir. Geriye sadece stratejik planlama kabiliyetiniz kalıyor. Aslında Panzer Front, konsol standartlarına göre kompleks sayılabilecek bir oyun. Amaç önce hayatta kalmak, sonra da görevleri yerine getirmek olunca, görev öncesi strateji belirlemek gerekiyor ve bir plan yapılıyor.



VK6600(h) Panzerkampfwagen E-79-128

INFO-BOX | TANK SİMULASYONU

Bilgi İçin • www.agetec.com
Yapım • ASCII Entertainment
Dağıtım • Agetec

Desteklenenler • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

Güvenme zırhına, bir LAW yeter

Her tankta bomba ve makineli tüfek şeklinde iki standart silah var. Ayrıca her tankın kendisine has özel silahı ve kullanılışı var. Menzilinize giren tanklara kilitlenip ateş ettiğinizde kamera açısı değişip patlamayı en seksi şekilde göstermeye çalışıyor. Benim oyundaki favorim AUREOLE denen canawar oldu. Adam kumda bile acayip hızlı gidebiliyor. Oyundaki titreşim ayarları da çok iyi. Özellikle kafanıza topları yedikçe hopluyorsunuz:) Atmosfer dayanılmaz; tam savaş ortamı yaratılmış. Kime ateş edeceğinizi bilemediğiniz anlar oluyor, her grubun kendine has renkleri olmasına rağmen, bazen kendi arkadaşlarınıza bile ateş edebiliyorsunuz. Bi nevi kim kime dum duma sokak kavgası gibi denebilir. Oyundaki patlama ve tank sesleri iyi. Menülerdeki klasik trompet dışında pek de müzikli olduğu söylenemez. Grafik olarak da vasat kalmış biraz. Fon hiç güzel değil. Model detayları ve kaplamalar çok kötü. Oyunun bütünü çok düşük çözünürlüklü. Oynarken değişik kamera açıları seçilebilmesi ve zoom yapılabilmesi artı sayılabilir. Denemeye değer bir oyun derim. Bye&Smile.

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

PANZER FRONT | 68

Grafik • Çok daha iyi olabilirdi: geçer

Atmosfer • Savaşın ortasında çaresizsiniz: pekiyi

Ses • Müzik adına bir şey yok, sesler eh: orta

Oynanabilirlik • Arkadaşınız yoksa işiniz zor: iyi



formulaone2001

Dünyanın en hızlı yarışları bir kez daha bizimle beraber.

Formula 1 sevenlere müjde. Serinin PlayStation' daki altıncı oyunu da piyasaya çıktı. *Oyunun basın tanıtımında, oyun dergileri arasında* sadece Level vardı. Sony Euroasya' nın düzenlediği tanıtım, Türkiye Ralli Şampiyonu Team Atakan' ın garajında yapıldı. Organizasyonda Formula One PSone versiyonu herkese açıkken, PS2 versiyonu için bir turnuva düzenlendi. Turnuvanın atmosferi oldukça iyiydi doğrusu. Oyuncular, içlerine PS2 direksiyon ve pedalları yerleştirilmiş olan iki Formula 3 arabasının içinden, dev ekrana yan*sıtılan oyunu oynama şansına sahip oldular.* Aslında arabaları "Formula 1" diye tanıttılar ama biz yemedik tabi :) Turnuvanın ilk maçında manken Tülin Şahin ile Türkiye Ralli Şampiyonu Erkan Budur karşılaştı. Sonucu söylemeye gerek yok, fakat medyanın ilgisi bakımından Tülin ile kimse yarışamadı. Turnuvaya biz de katıldık tabi ki, hatta ya*rışları açık farkla da kazandık. Hatta bendeniz* kıl editörünüz direksiyonla oynamayı reddedip ille de Dual Shock 2 ile yarışınca, kısa süreli bir şaşkınlık da oldu. Direksiyona elimi sürmeden kazandığımı görenler işe hile karıştığını zannettiler:) Maalesef zaman darlığı nedeniyle turnuvayı yarım bırakıp işimizin başına dönmek zorunda kaldık. Malum, *tam dergi basıma gitmek üzereydi. Ha birde* kokteylde oyundan çok dağıtılan içkilere ilgi duyan yardımcım Recep, dönüş yolunda saçmalamaya ve sayıklamaya başladı. Gelelim oyuna...





Her biri en az 800 beygir...

1996 yılında PlayStation için çıkan Formula One oyunu, altı ay içerisinde bir milyon adet satarak rekor kıran ilk oyun olmuştu. Bu güne kadar PSX için yapılan Formula One başlıkları toplam 5.5 milyon adet satış yaptı. Bu zamana kadar Pygnosis tarafın*dan hazırlanan Formula One başlığı, artık ünlü SCE* Studio Liverpool tarafından hazırlanıyor. FIA' nın resmi lisanslı ürünü olan Formula One 2001 için yapımcılar oldukça iyi çalışmışlar. Oyunun Arcade modu yeniden tasarlanmış. Grand Prix ve iki kişilik modlarda sezon boyunca tüm rakiplerle yarışabiliyorsunuz. Yeni Formula One' da 2001 sezonunun *tüm pilot ve takımları en ince detaylarına kadar ha*zırlanmış. Üç kere dünya şampiyonu olan Ferrari pilotu Michael Schumacher, Williams pilotu Juan Montoya, Benetton pilotu Jenson Button, Jaguar pilotu Luciano Burtive veya pistteki diğer 18 pilottan istediğinizi seçerek Dünya Şampiyonasına katılma şansına sahip oluyorsunuz. Yarışlarda televiz*yon yayınlarının havası da kaybolmamış; bilgi yazı*ları TV ile birebir. Yarışı sürekli olarak iki yorumcu Fransızca, Almaca, İtalyanca, İspanyolca ve Fince seçenekleriyle anlatıyor. Replay için kamera açılarını daha da geliştirmişler, geri sarma ve yavaş oynatabilme özellikleri de eklemişler. Yarış sonunda detaylı istatistikler geliyor.

Ayrıca Grand Prix pistleri, geçen sezondan beri yapılan değişikliklere uygun olarak yenilenmiş. *Böylece Monza daha şık olmuş, Suzuka' da yeni* pit girişi yapılmış ve Indianapolis' de yeni başlama noktaları hazırlanmış. Oyundaki kurallar ve bayraklar da gerçekleriyle uyumlu. Formula One 2001 oldukça iyi bir yapay zekaya sahip. Rakipleriniz yolunuzu kesiyor, sizi sıkıştırıyor ve geçmeye çalışıyorlar. Sürekli ensenizde bir soluk hissediyorsunuz. Araç hasarları yenilenmiş, uçuşan arabalar, yarılan lastikler, fırlayan tekerlekler ve yanan arabalar görmek çok da zor değil. Motor ateşlerini, *araç patlamalarını ve çarpışmaları güzelleştiren* partikül sistemi de yenilenmiş.

INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.agetec.com
Yapım • SCE Studio Liverpool
Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Desteklenenler • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

420 Km/saate ulaşan hızlar

Oyunda her takım için farklı performans ayarlanmış, motor sesleri hazırlanmış. Oyun müzik bakımından ise zayıf sayılabilir. Oy*nanış olarak hem* iyi hem de orta dereceye hitap edebiliyor. Fakat Formula 1' in kendisinin zor bir olay olduğunu göze almamız gerekir.







Kısaca göze çarpan PlayStation 2 versiyonunun özelliklerinden de bahsetmek istiyorum. Oyunda ABS fren, anti patinaj, servo direksiyon gibi yardımcı sistemler öne çıkmış. 17 kişilik tam bir pit ekibine sahipsiniz. Oyundaki güvenlik otosunu bile unutmamışlar. Dinamik hava şartları sürüşünüze bariz şekilde etkiyor. En şaşırtıcı olanı ise yarışın ortasında save edebiliyor olmanız. Bye&Smile...

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

FORMULA ONE 2001 79

Grafik • Gerçeğe uygun ve canlı grafikler: iyi

Atmosfer • Formula heyecanı sarıyor: pekiyi

Ses • Gerçekçi motor sesleri: pekiyi

Oynanabilirlik • Oyun en az gerçeği kadar zor: iyi



technomage

Marvin ve Talis adındaki iki çocuğa katılıp dünyalarını kurtarmalarına yardımcı olun

Hikayemiz çok uzun zaman öncesine, daha tarih kitaplarının yazılmadığı bir döneme rastlıyor. Gothos gezegeninde iki tip halk yaşıyordu: birisi büyüleri seven Dreamerlar, diğeri ise makineleri seven Streamerlar. Fakat bu iki tür bir araya gelip çocuk sahibi olduklarında bir kıyamet koptu. Gezegenleri, bilinmeyen güçler tarafından istila edildi. Sonuçta Gothos' da yaşayan insanlar, dünyalarını kurtarmak için bir araya geldiler. Bu savaşta Steamerlarla Dreamerlar güçlerini birleştirmesine birleştirdiler ancak, olayların sorumlusu olarak sürekli birbirlerini suçluyorlardı. Zaman geçtikçe, bu iki halk yerleşim bölgelerini ayırdı ve birbirlerine düşman oldu. Bu sayede istilacı güçlere karşı güçlerini de birleştirmeyeceklerdi. Bazı çocuklar ise bu durumun dışındaydılar: Marvin ve Talis. Marvin' in babası bir Steamer ve annesi de Dreamer idi. Böylece Marvin iyi ve kötü yanlarını her iki taraftan da almıştı. Buna rağmen bir Dreamer kasabasında yaşıyordu ve doğal olarak da dışlanıyordu. Kötü şeyler olmaya başladığında, kasaba sakinleri hemen Marvin' in sorumlu olduğunu öne sürüyorlardı. Onlara göre Marvin' in varlığı, kasabaya uğursuzluk getiriyordu. Bu durumda Marvin' e düşen, Gothos dünyasını birleştirip, istilacı yaratıklardan temizlemekten başka bir şey değildi; kendisine karşı olan tüm Gothos dünyasına rağmen.

Final Fantasy' dekininin aksine, Technomage' deki mekanlar pre-rendered ve tamamen el çizimi. Bu 3D mekanlar hareketsiz, fakat kontrol edilebilen bir kamera seçeneğiniz var. Kontrol sistemi oldukça kolay, sanki bir RPG değil de adventure yönetiyor gibisiniz. Oyunda gezeceğiniz sekiz farklı dünya var. Hareket eden platformlar, inanılmaz buzdan mekanlar, ateş ve hava efektleri, etkileşimli elliden fazla karakter ve hatırı sayılır silahlar oyuna şölen havası katıyor. Marvin, oyuna silahsız ve yeteneksiz başlıyor ama, ilerledikçe hançerler, kılıçlar, kancalar, bombalar ve diğer özellikler alıyor. Bütün RPG' lerde olduğu gibi bu oyunda da karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Marvin oyundaki görevlerini bir bir tamamladıkça, deneyim puanları alıyor(experience). Daha sonra mistik güçlerinizi, kuvvetinizi ve savunmanızı düşmanlarınıza karşı kullanmaya başlıyorsunuz. Marvin geliştikçe, istilacı yaratıklara karşı kullanabileceği büyüleri de öğrenebiliyor.

Silah depolama ve puan edinme işlemleri, aynı klasik RPG' lerdeki gibi. Ama oyun tam anlamıyla RPG tarzına uyum sağlamıyor. Dövüş sahneleri sıra bazlı değil, gerçek zamanlı. Dövüş esnasında deneyim puanınızı dilediğiniz gibi rakiplere kullanabiliyorsunuz fakat kılıcınızı veya silahınızı arcade tarzında kullanabiliyorsunuz. Yani oyun biraz aykırı olmuş. Oyuna bir sürü fare ile savaşarak başlamanıza rağmen, çok kısa bir süre sonra çok daha büyük ve tehlikeli yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. 'Abbotlar' dev hortlak ve hayaletimsi varlıklar, 'Apeler'(maymunlar) pek de bizim bildiğimiz muz yiyen dost canlısı yaratıklar değiller, ve 'Darklingler' saldırıya uğradıklarında gerçekten vahşileşen kanatlı iskeletler. Hepsi de sizi bekleyen şeker yaratıklar yani.



Oyunda üstesinden gelmeniz gereken yirmiden fazla karanlık fikirli yaratık çeşidi tasarlanmış. Bu yaratıkların her birisi, kendi bölgesine adapte olduğu için, spesifik büyüler ve silahlar kullanılması gerekiyor.

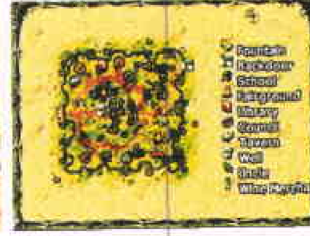
Hikayede oynanabilir olan bir diğer karakter de Talis. Talis, Marvin' e maceralarında yardım eden çok zeki bir Steamer/Dreamer. Pek büyü kullanma taraftarı olmamasına rağmen slingshot ve kılıç kullanma konusunda oldukça iddialı. Yeraltından gelen sarsıntılar gitgide artıp Gothos' da yaşayanları tehdit etmeye başlayınca, bizim cesur kahramanlarımıza gidecek tek bir yer kalıyor: iki grubun da kurtuluşları olacağına inandıkları tek yer olan efsanevi kuleye. Hikayenin geri kalanını, oyunu raflarda gördükten sonra öğrenebileceksiniz. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr













TECHNOMAGE	01.2002
Tür • Strateji - Macera	
Yapım • Sunflowers	
Dağıtım • Infogrames	
Tamamlanma • %60	
İlk İzlenim • Technomage, kaliteli grafikleri, hızlı dövüşleri ve çözülmesi gereken efsaneleriyle, çoğu RPG severe kendisini sevdirecek gibi gözüküyor.	

DIABLO II Lord of Destruction



Diablo 2 : Lord of Destruction stratejimizle karşınızdayım. Hatırlarsanız Diablo 2 strateji yazısında birçok farklı konudan bahsetmiştim ve sizden aldığım tepkiler bunun oldukça güzel olduğu yönündeydi. Bu yazıda da LoD hakkında bilmeniz gereken her şey olacak. Mesela belki çoğunuzun haberdar olmadığı rün eşyalarından bahsedeceğim; yazının rün kısmında oyunda bulabileceğiniz tüm rünlerle ilgili bilgilere ve bunları kullanarak yapacağınız eşyalara ulaşacaksınız. Bunun dışında Assassin ve Druid'le ilgili stratejiler vermek yerine bu iki karakterin tüm yetenek ağacını açıklayacağım. Böylece hangi yeteneğin size daha uygun olduğuna karar verebilecek ve sonradan pişman olmayacaksınız.

ASSASSIN

Assassin karakterlerinizde geliştirebileceğiniz yetenekler Martial Arts, Shadow Disciplines ve Traps başlıkları altında toplanmış. Şimdi bu yetenek ağaçlarını inceleyelim:

Martial Arts (Dövüş Sanatları)

Bu ağaçtaki yetenekler sayesinde değişik dövüş hareketleri ve bitirici vuruşlar öğrenebilirsiniz. Bu ağacı 2 ana kısma ayırabiliriz. Birinci kısımda altı adet Şarj yeteneği, diğer kısımda ise dört adet bitirici hareket bulunuyor. Peki nedir bu Şarj yetenekleri? Şarj yetenekleri Bitirici vuruşlarınıza bonus ekleyen (aslında normal saldırıya da aynı bonusları ekliyorlar ama asıl bitirici hareketlerle kullanıldıklarını güçlü oluyorlar) yeteneklerdir. Hemen bir örnek vereyim:

Diyelim ki sol düğmeye *Tiger* Strike şarj yeteneğini, sağ düğmeye ise Dragon Claw bitirici hareketini aldınız. Şimdi sol düğmeyi kullanarak bir yaratığa vurduğunuzda Tiger Claw'ı bir kez şarj etmiş oluyorsunuz. Artık sağ düğmeyi kullanarak saldırı yaptığınızda, bitirici hareketine bu şarj da eklenmiş olacak. Eğer Tiger Claw'ı üç kez şarj ettiyseniz, Dragon Claw ile vurduğunuzda vereceğiniz zararın 3 katını vereceksiniz. Eğer isterseniz mümkün olan altı şarj yeteneği birden üçer kez şarj edip, hepsini tek bir bitirici hareketle kullanabilirsiniz.

Dört bitirici hareketten üçü tekmeyle yapılmasına rağmen Dragon Claw'u yapmak için ellerinizi kullanıyorsunuz. Ayrıca bunu yapmak için iki elinizde de Claw olması gerekiyor, yani bir elinizde kalkan varsa bu hareketi kullanamazsınız.

Bu ön bilgilerden sonra yeteneklerimizi tanıyalım:



Tiger Strike – Level 1

Şarjlar bitirici hareketin verdiği zararı arttırır. Özellikle ileriki levellerde müthiş kuvvetli hale geliyor. 1. leveldeyken üç şarjlı halinde verdiğiniz zararı %300 arttırırken, 20. levele getirdiğinizde ve 3 kez şarj ettiğinizde bitirici hareketinizin verdiği zararı %1440 arttırıyor. Fiziksel zarardan etkilenmeyen yaratıklar hariç herkese karşı rahatça kullanabilirsiniz.



Dragon Talon – Level 1

Tekmeyle yaptığınız bir bitirici hareket. Yalnızca oyunun başlarında size faydalı olabilir, çünkü yaptığı tek şey attack rating'i yükseltmek. Yüksek levellerde üç tekme birden atabilseniz de şarjlarınız yalnızca ilk tekmeye etki ediyorlar.



Fists of Fire – Level 6

Bitirici hareketlere alev zararı ekler. İlk levellerde işinize yarasa da oyun zorlaştıkça size ka-

zandıracağı alev zararı pek de etkili olmayacaktır. İlk şarj alev zararı verir, ikinci şarj menzili arttırır, üçüncü şarj ise alevin daha fazla etki etmesini sağlar.



Dragon Claw – Level 6

Elle yapılan bir bitirici hareket. İki elinizdeki pençelerle rakiplerinize seri şekilde vurmanızı sağlar, ama eğer bir elinizle kılıç veya kalkan taşımayı düşünüyorsanız işinize yaramayacaktır. Özellikle Tiger Strike ile kullanıldığında oldukça iyi fiziksel zarar verir.



Cobra Strike – Level 12

Bu şarj yeteneği sayesinde vurduğunuz düşmandan mana ve hayat çalabilirsiniz. En az bir yetenek puanınızı buna harcamanızı tavsiye ederim, ileriki seviyelerde bulacağınız yetenek arttırıcı eşyalar sayesinde manaya veya hayata ihtiyacınız olduğunda rahatlıkla kullanabilirsiniz. Birinci şarjda yalnızca hayat çalarken ikinci ve üçüncü şarjlarda hem mana, hem de hayat çalabilirsiniz.



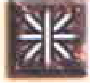
Claws of Thunder – Level 18

Bitirici hareketlere elektrik zararı ekler. 20. levelde birinci şarj ile 351-430 arası elektrik zararı verebilirsiniz, ama bu yeteneğin ikinci ve üçüncü şarjlarını kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Onun yerine bu yeteneği bir kez şarj ettikten sonra zamanınız varsa diğer yetenekleri de şarj ederek kullanın.



Dragon Tail – Level 18

Patlayıcı bir tekmeyle düşmanları sizden uzaklaştırır. Her ne kadar alev zararı oyun zorlaştıkça önemsiz kalsa da düşmanları uzaklaştırması zor anlarınızda çok işinize yarayacaktır. Eğer etrafınız sarılmışsa alev zararı ve uzaklaştırma özelliği yalnızca vurduğunuz düşmana değil, etrafındakilere de etki edecektir.



Blades of Ice – Level 24

Bitirici hareketlere soğuk zararı ekler. Soğuk zararının yanı sıra düşmanları yavaşlatması açısından da önemlidir. Özellikle normal seviyede ve nightmare'in başında işinize yarayabilir. İlk şarj soğuk zararını, ikincisi menzili, üçüncüsü ise düşmanların donuk kalma süresini belirler.



Dragon Flight – Level 24

Bu hareket sayesinde istediğiniz düşmanın yanına ışınlanıp ona saldırabilirsiniz. Genellikle çok uzak olmaması kaydıyla görüş alanınızdaki tüm düşmanlar üzerinde kullanılabilir.



Phoenix Strike – Level 30

Özellikle üçüncü şarjı yüzünden bile tercih edebileceğiniz bir yetenek. Üçüncü şarj olan Chaos Ice Bolt sayesinde neredeyse her tür yaratığı dondurabilirsiniz. Bu yeteneğe eklediğiniz puanlar donma süresini arttırmayacağından yalnızca bu amaçla kullanacaksanız yalnızca bir puan harcamanız yeterli. Bu yeteneğin diğerlerinden bir farkı da ard arda yapılan şarjların birbirlerini güçlendirmek yerine bir öncekinin yerini alması. Birinci şarj Meteor, ikincisi Chain Light Bolt, üçüncüsü ise Chaos Ice Bolt yapar.

Shadow Disciplines (Gölge Disiplinleri)

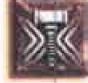
Bu ağacın sol dalındaki yetenekler (Burst of Speed, Fade ve Venom) aynı Paladin'in auraları gibi iş görürler, aynı anda yalnızca bir tanesi aktif olabilir ve yeni bir tane yapıldığında bir önceki etkisiz hale gelir.

Shadow Master veya Shadow Warrior'lar Shadow yeteneklerini kullanamazlar, level atlayamazlar, ayrıca onların yaptıkları auralardan siz yararlanamazsınız.



Claw Mastery – Level 1

Pasif yetenek. Claw tarzı silahlarda Attack Rating'i ve zararı arttırır.



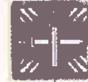
Psychic Hammer – Level 1

Düşmanın savunması ne olursa olsun mutlaka vurabilen bu yetenek sayesinde onlara hem biraz zarar verebilir, hem kendinizden uzaklaştırabilir, hem de kurduğunuz tuzaklara yakalanmalarını sağlayabilirsiniz.



Burst of Speed – Level 6

Her türlü saldırıyı ve yürümeyi hızlandırır. Özellikle bu yetenekle sahip olduğunuz koşma hızına alıştığınızda, normal hız size çok yavaş gelecektir.



Weapon Block – Level 12

Pasif bir yetenek. İki elinizde de Claw silahları varsa, saldırıları engelleme şansınızı arttırır. Bu durumlarda kalkan kullanma şansınız olmadığından zor anlarda oldukça işinize yarayabilir.



Cloak of Shadows – Level 12

Yakındaki düşmanları kör etmek ve bir süreliğine savunmalarını düşürmek için gölge yaratır. Ekranı kararttığından özellikle zaten karanlık olan bölgelerde ne yaptığınızı görmeniz zor olabilir. Bir düşman grubundan kaçarken diğerinin içine girmek istemezsiniz herhalde. Eğer bu yeteneği kullanmadan önce düşman sizi fark ettiyse onlara tamamen görünmez olmayacaksınız, ama yine de fiziksel saldırılara karşı savunmaları azalacak. Bu yeteneğin ileri levelleri düşmanın savunmasını daha fazla düşürür.



Fade – Level 18

Levelini arttırsanız bile yalnızca 10 mana gerektiren bu yetenek sayesinde belli bir süreliğine tüm elementlere karşı olan direnciniz artar.



Shadow Warrior – Level 18

Bir gölgenizi yaratırsınız. Bu gölge sağ ve sol düğmelere atamış olduğunuz yetenekleri kullanabilir. Eğer yeterli mananız kalmadıysa gölgeniz de yeteneklerini siz mana toplayana kadar kullanamayacaktır. Gölgenin yaptığı Aura yetenekleri sizi etkilemez.



Mind Blast – Level 24

Zihin gücünüzü kullanarak bir grup düşmanı sersemletebilir ve bazılarını da kendi tarafınıza çekebilirsiniz. Etki alanı sınırlı olduğundan özellikle toplu halde saldıran düşmanlar üzerinde etkilidir. Ayrıca düşmanlara büyü zararı da verdiğinden fiziksel saldırıdan etkilenmeyen düşmanlar üzerinde rahatça kullanabilirsiniz.



Venom – Level 30

Bu yetenek sayesinde silahınızı zehirleyebilirsiniz. Elinizde silahın türü ne olursa olsun zehir etkisinden faydalanır. Bu auranın etkisindeyken silah değiştirdiğinizde, yeni silahınız da zehir özelliğini kazanacaktır. Özellikle Dragon Claw bitirici hareketiyle kullanıldığında daha da etkili olur (diğer bitirici hareketler tekme kullandıklarından Venom yeteneğinden yararlanamazlar). Zehirin etki etmediği tek silah fırlatılan iksirlerdir. Ayrıca Blade Sentinel ve Blade Fury gibi yetenek kullanarak oluşturduğunuz silahlar da zehir kullanamazlar.



Shadow Master – Level 30

Sizin bire bir kopyanızı yaratır. Yaratılan bu gölge sahip olduğunuz tüm yetenekleri istediği gibi kullanabilir, bunun tek istisnası Shadow yetenekleridir – gölgeniz kendi kopyasını yaratamaz. Genellikle size yakın durur ve sü-

rekli olarak yetenek değiştirerek duruma uygun şekilde davranır. Özellikle ileriki seviyelerde en büyük yardımcınız olacağından bu yeteneğe bol bol puan eklemenizi öneririm.

Traps (Tuzaklar)

İşte bence Assassin'in gerçekten kendini gösterdiği yer. Birçok yetenek puanınızı bu ağaç için harcayacağınıza eminim. Bu ağaçtaki tuzaklar sayesinde düşmanların daha yanınıza gelemeden ölmelerini sağlayabilirsiniz.

Aynı anda beş tuzak kurmanız mümkün. Altıncıyı kurduğunuzda, kurduğunuz ilk tuzak kaybolacak ve sonuncusu onun yerini alacaktır. Ancak bu sayıya Shadow'un kurduğu tuzaklar dahil değildir, o da kendi başına beş taneye kadar tuzak kurabilir. Düşmanlar tuzaklara saldıramazlar, yani tuzak tükenene kadar mutlaka çalışacaktır.



Fire Blast – Level 1

Ateş tuzaklarının en basit hali. Bu tuzak daha çok ateş bombalarına benziyor ve temas halinde patlıyor. Bunu sabit bir düşmanın ayağının dibine koyarsanız hemen tutuşacaklardır.



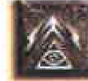
Shock Web – Level 6

Bu da Fire Blast gibi tuzaktan çok atılan bombaya benziyor. Düştüğü yerde patlayarak elektrik akımı yaratıyor.



Blade Sentinel – Level 6

Bu yeteneği kullandığınızda tıkladığınız yöne doğru ileri geri hareket eden bir Shurikan yaratırsınız. Bu yeteneğe vereceğiniz puanlar, bıçağın vereceği zararı arttırır. Aynı anda iki bıçak yaratabilirsiniz.



Charged Bolt Sentry – Level 12

Gerçek tuzakların ilki olan bu tuzağı kurduğunuzda yanına yaklaşan düşmanlara elektrik gönderecektir. Bu tuzağı da aynı diğerlerinde olduğu gibi istediğiniz her yere (isterseniz duvarların üstüne bile) kurabilirsiniz.



Wake of Fire – Level 12

Bu tuzak V şeklinde iki tane alev duvarı yaratır. Her ne kadar bu ağacın en sonundaki Wake of Inferno'dan daha güçsüz olsa bile, özellikle hızlı hareket eden rakiplere karşı daha etkilidir. Bu yeteneğe ekleyeceğiniz puanlarla alev zararını arttırabilirsiniz.



Blade Fury – Level 18

Blade Sentinel'in daha çok zarar veren hali. Sentinel'den farklı olmak üzere geri dönmek yerine, temas halinde patlayarak etrafa bıçaklar saçarak etraftaki tüm düşmanlara zarar verir. Bu bıçaklar güdümlü olmadığından size tavsiyem üzerinize doğru gelen veya hareketsiz olan bir düşman üzerinde kullanmanız olacaktır. Her seferinde en az üç bıçak fırlatılacağından en az 3 mana kullanılacaktır. 18. level bir yetenek olmasına rağmen çok fazla kullanışlı olduğunu söyleyemem.



Lightning Sentry – Level 24

Bu tuzağı kurduğunuzda etrafına elektrik saçacaktır, önceki elektrik tuzağından farkı 10 kez çalışmasıdır, böylece çok daha fazla zarar verebilir. Sorceress'in Chain Lightning yeteneği gibi dir düşmandan diğerine atlayarak geçmez, düz bir çizgi üzerindeki tüm düşmanlara zarar verir.



Wake of Inferno – Level 24

Assassin'in en çok hoşuma giden tuzağı. Bu tuzak sayesinde özellikle Normal modda Baal'ı çok rahat öldürebilirsiniz. Aynı Sorceress'ın Inferno'su gibi çalışır. Yanına biri yaklaştığı zaman ona doğru alev gönderir ve sürekli olarak dönerek düşmanı takip eder. İleriki levellerde verdiği alev zararı oldukça artabiliyor.



Death Sentry – Level 30

Bu tuzak yakındaki cesetleri patlatır. Aynı Lightning Sentry'e benzer ve aynı onun gibi beş kereye kadar elektrik gönderebilir. Eğer Necromancer'la oynamaya alıştıysanız bu tuzak size hiç de yabancı gelmeyecektir.



Blade Shield – Level 30

Etrafınızda bıçaklardan oluşan bir halka yaratarak koruma sağlar. Size yakından saldıran düşmanlar aynı Paladin'in Thorns yeteneğinde olduğu gibi zarar göreceklerdir. Skeleton Archer'ların yanlarından geçerseniz, bu tuzak sayesinde onlara da zarar verebilirsiniz. Diğer zarar döndüren yeteneklerin aksine, bu kalkanın verdiği zarar düşmanın verdiği zararla veya hit point'i ile alakalı değildir. Level başına artacak şekilde belli bir zarar verebilirsiniz. Ayrıca Necromancer'ın Armor'unda olduğu gibi zarar gördüğünüzde kaybolmazlar, level başına belirlenen süre boyunca aktif kalırlar.

DRUID

Geldik Druid'in yetenek ağaçlarına. Şimdi de Druid'in Elemental, Shape Shifting ve Summoning ağaçlarını inceleyeceğiz.

Elemental (Element)

Bu ağaçtaki çoğu yetenek Sorceress'ın büyülerine benziyor. Genellikle bu büyüler Sorceress'inkilerden daha zayıf ve Druid'in manası da çok yüksek olmadığından tasarruflu davranmanız gerekiyor. Element zararı veren iki daldan biri Ateş, diğeri de ilk defa burada gördüğümüz Rüzgar.



Fire Storm – Level 1

Baktığınız yöne doğru üç alev dalı çıkarır, oyunun başlarında rakiplerinize zarar vermek için rahatça kullanabilirsiniz.



Molten Boulder – Level 6

Düşmanları uzaklaştıran, mağmadan yapılmış bir kaya fırlatır. Kaya yerde yuvarlanırken önüne çıkan düşmanlara çarpar ve ayrıca arkasında bıraktığı alev izi de zarar vermeye devam eder.



Arctic Blast – Level 6

Düşmanlarınızı soğutan ir buz dalgası yaratır (Sorceress'ın Inferno'suna benzer). Verdiği zarar ve menzili kısa olmasına rağmen düşmanları yavaşlatması açısından kullanabilirsiniz.



Fissure – Level 12

Düşmanların altında volkanlar yaratır. Yerde açılan yarıklar Diablo I'deki Hell girişine benziyorlar. Bu yeteneği kullandığınızda yerde 6-8 arasında yarık açılır ve üzerlerindeki düşmanlara alev zararı verirler.



Cyclone Armor – Level 12

Druid'i alev, soğuk ve elektrik zararlarından koruyan bir kalkan yaratır. Necromancer'ın Bone Armor'una benzese de sadece element saldırılarına karşı etkilidir.



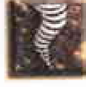
Twister – Level 18

Druid'den biraz daha küçük olan üç tane hortum rasgele bir şekilde ilerleyip yayılarak düşmanlara zarar verirler. Bu hortumların en büyük yararı ise düşmanlara zarar vermelerinin yanı sıra onları sersemletebilmesi ve küçük olanları sizden uzaklaştırabilmesidir.



Volcano – Level 24

Bu yeteneği kullandığınızda yerden bir volkan yükselir ve bu volkan dışarı birçok ufak molten boulder fırlatır. Kalabalık düşman grupları arasına yapıldığında en fazla zararı verir. Bu yeteneğin ilk seviyesi bile 15-20 arası zarar verecektir.



Tornado – Level 24

Tek bir hortum yaratır, hortumun rasgele bir yol izler ve Druid tarafından kontrol edilemez. Bir yaratıktan diğerine geçerek tek seferde birçok yaratığa zarar verebilir. Özellikle ileri levellerde oldukça yüksek zarar verdiğinden bolca kullanacaksınız.



Hurricane – Level 30

Bu yeteneği kullandığınızda Druid'in etrafında soğuk bir rüzgar oluşur ve Druid'ler birlikte hareket eder. Rüzgara yakalanan küçük yaratıklar ekranın dışına uçarlar J Bu yeteneğe 7 – 8 arası puan verdiğinizde bile düşmanları dondurabilir ve oldukça yüksek zararlar verebilirsiniz.



Armageddon – Level 30

Bu yeteneği öğrenebilmeniz için bu ağaçtaki her yetenekte en az bir puanınız olması gerekir (ki başka hiçbir yetenek için bu gereklilik yoktur). Düştüğü yerde patlayan bir grup meteor yaratır ve bu meteorların kapsadıkları alan Druid'le birlikte hareket eder. Tek dezavantajı eğer durmadan yürürseniz meteorların arkanızda kalmasıdır, önünüzdeki düşmanlar ancak durduğunuzda zarar görürler. İlk seviyesinde bile verdiği alev zararı 25-75 arasındadır.

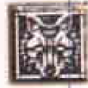
Shape Shifting (Şekil Değiştirme)

Druid'in dönüşebileceği iki cins hayvan bulunuyor: kurt ve ayı. Dönüşüm gerçekleştiği sırada üzerinizde bulunan eşyaların özellikleri hayvana da yansıtılıyor. Eğer elinizde alev zararı veren bir silah varsa, pençeleriniz de alev zararı veriyor örneğin. Hayvan formundayken Element yeteneklerini kullanamıyorsunuz, ama değişim gerçekleşmeden önce bu yetenekleri kullanıp sonra değişme şansınız var. Aynı şekilde kurt formundayken Summon yeteneklerinden yalnızca kurt çağırabiliyorsunuz.



Werewolf – Level 1

Kurda dönüşürsünüz ve hızınız (hem yürüme, hem saldırı) artar. Feral Rage gibi kurt yeteneklerini kullanarak saldırılarınızı daha da güçlendirebilirsiniz.



Lycanthropy – Level 1

Pasif bir yetenek. Kurda veya ayıya dönüştüğünüzde, yeni formunuzda kalma sürenizi arttırır.



Werebear – Level 6

Kurttan daha yavaş, ama daha güçlü olan ayıya dönüşmenizi sağlar. Ayı formundayken Maul gibi ayıya özgü yetenekleri kullanarak verdiğiniz zararı arttırabilirsiniz.



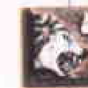
Feral Rage – Level 12

Yalnızca kurt formundayken kullanabileceğiniz bir yetenek. Kurdunuzun kudurarak vurduğu düşmanlardan artan miktarlarda hayat çalmasını sağlar.



Maul – Level 12

Ayı yeteneği. Ard arda her başarılı vuruşunuzda artacak şekilde fazladan zarar vermenizi sağlar. Ayrıca her levelde daha uzun süre olmak üzere düşmanları sersemletebilirsiniz. Ayı formundayken en çok kullanacağınız yeteneklerin başında geliyor.



Rabies – Level 18

Kurt formundayken ısırdığınızda düşmanlara zehir zararı da verirsiniz. Bu yeteneğin ilk seviyesinde bile 18-43 arası zehir zararı vermek mümkün.



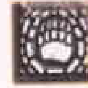
Fire Claws – Level 18

Hayvan formundayken pençelerinizin yanmasını, böylece düşmanlara alev zararı da vermenizi sağlar.



Hunger – Level 24

Isırığınız hem mana, hem de hayat çalar. Bu yeteneği kullanarak saldırdığınızda düşmanlara vereceğiniz zarar oldukça düşüyor, ama eğer yanınızda iksir kalmadıysa gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir yetenek. İlk seviyesinde bile iyi miktar hayat ve mana çalabiliyor.



Shock Wave – Level 24

Ayı formunda olduğunu zaman pençelerinizle şok dalgaları yaratabilirsiniz. Bu şok dalgası yaratıkları belli bir süre sersemletecek ve zarar verecektir.



Fury – Level 30

Bu yetenek sayesinde kurt formundayken tek seferde daha fazla saldırı yapabilirsiniz (bir bakıma Paladin'in Zeal yeteneğine benzetebiliriz). İlk seviyesinde 2 saldırı ve %100 fazla zarar verebilirsiniz.

Summoning (Çağırma)

Yine aranızdaki Necromancer'ların yabancı olmadığı bir dal. Druid hayvan çağırmak için Necro'nun aksine cesede falan ihtiyaç duymuyor, bunu yalnızca mana karşılığında yapabiliyorsunuz. Çağırabileceğiniz başlıca üç tür var : sarmaşık, ruh ve hayvan. Bunların her birinden aynı anda yalnızca bir tane çağırabiliyorsunuz (kuzgunlar hariç). Yani aynı anda iki tane sarmaşık cinsi çağıramazsınız.



Raven – Level 1

Druid'in en zayıf yaratığı olan kuzgunlar düşmana bir kaç kez saldırdıktan sonra kaybolurlar. Yaratıklar tarafından vurulamamaları en büyük özellikleridir. Dikkati üzerinizden çekmek için iyi bir yol.

Poison Creeper – Level 1

Druid'in sarmaşık yaratıkları arasında en güçsüz olan Poison Creeper yeraltında gider ve yaratıkların yanlarında yeryüzüne çıkıp onlara saldırır. Zehir saldırısı vurduğu düşmanın yanı sıra yakınındaki diğer yaratıkları da etkiler.



Oak Sage – Level 6

Druid'in ve çağırdığı yaratıkların hit point'lerini arttıran bir ruh çağırır. Saldırı veya korunma yeteneği olmadığı için onu sizin korumanız gerekir.

Spirit Wolf – Level 6

Yanınızda savaşmak üzere bir kurt çağırır. Bu yeteneğe vereceğiniz ek puanlar çağırabileceğiniz kurtların sayısını ve verdikleri zararı arttırır. Ayrıca ek puanlar sayesinde bu yeteneğin tüm kurt ve ayıların verdikleri zararı ve attack rating'lerini arttıran pasif özelliğini de arttırabilirsiniz.

Bu kadar ön bilgiden sonra tek tek 33 rünümüzü de tanıyalım. Rünleri bulunma sıklıklarına göre sıraladım.

Rün	Silahta	Zırh/Miğfer/Kalkanda
El	+50 Attack Rating, +1 Light Radius	+1 Light Radius, +15 Savunma
Eld	Undead'e +%75 zarar, Undead'e +50 AR	Stamina azalmasını %15 azaltır
Tir	Öldürme başına +2 Mana	Öldürme başına +2 Mana
Nef	Knockback (Uzaklaştırma)	Uzaktan saldırılara karşı +30 Savunma
Eth	Hedefin savunması %25 azalır	Mana yaratımına +%15
Ith	+9 Maksimum zarar	Alınan zararın %15'i Mana'ya gider
Tal	1 saniyede +19 zehir zararı	+%35 Zehir direnci
Ral	+5-30 Ateş zararı	+%35 Ateş direnci
Ort	+1-50 Elektrik zararı	+%35 Elektrik direnci
Thul	+3-14 Soğuk zararı	+%30 Soğuk direnci
Amn	Vuruş başına %7 hayat çalar	Saldıran 14 zarar görür
Sol	+9 Minimum zarar	Alınan zararı 7 azaltır
Shae	Daha hızlı Saldırı (+20)	Daha hızlı toparlanma ve blok şansı (+20)
Dol	%25 ihtimalle vurulan yaratık kaçar	Hayat tazelemeye +7
Hel	Gereksinimlerde -%20	Gereksinimlerde -%15
Io/Po	+10 Vitality	+10 Vitality
Lum	+10 Energy	+10 Energy
Ko	+10 Dexterity	+10 Dexterity
Fal	+10 Strength	+10 Strength
Lem	Yaratıklardan +%50 daha fazla altın	Yaratıklardan +%50 daha fazla altın
Pul	Demons'a +%75 zarar, Demons'a+100 AR	+%30 Savunma
Um	%25 ihtimalle yaratıkta yara açar (Open Wound)	Tüm dirençlere +%15 (kalkanda +%22)
Mal	Yaratıkların iyileşmesini engeller	Büyü zararını 7 azaltır
Ist	Büyülü eşya bulma şansını %30 arttırır	Büyülü eşya bulma şansını %25 arttırır
Gul	+%20 Attack Rating	Max Zehir direncine +5
Vex	%7 Mana çalar	Max Ateş direncine +5
Ohm	+%50 Zarar	Max Soğuk direncine +5
Lo	%20 ihtimalle Ölümcül Vuruş olur (Deadly Strike)	Max Elektrik direncine +5
Sur	Vuruş %20 ihtimalle hedefi kör eder	Toplam Manaya +%5
Ber	%20 ihtimalle Ezici Vuruş olur (Crushing Blow)	Zarar %8 azalır
Jo	%32 ihtimalle hedef 3 saniye donar	Toplam Hit Points'e +%5
Cham	Hedefin savunması işe yaramaz	Karakteriniz dondurulamaz
Zod	Yok edilemez	Yok edilemez



Carrion Vine – Level 12

Cesetleri yiyerek hayatınızı arttıran bir sarmaşık çağırır. Özellikle bol düşmanlı (dolayısıyla bol cesetli) yerlerde sağlığınızın neredeyse hiç azalmamasını sağlayabilir.



Heart of Wolverine – Level 18

Sizin ve çağırdığınız yaratıkların verdikleri zararları ve attack rating'lerini arttıran bir ruh çağırır.



Dire Wolf – Level 18

Çağıracağınız bu kurt cesetleri yiyerek düşmanlara vereceği zararı arttırır. Yine Spirit Wolf'ta olduğu gibi hem kurtlara, hem de ayılara pasif bonus da sağlar. Yani bu yetenekte de en az 2-3 puanınız bulunsun.



Solar Creeper – Level 24

Yine ceset yiyen bir sarmaşık yaratır, bu kez sarmaşık ceset yedikçe mana kazanma hızınız artar.



Spirit of Barbs – Level 30

Aynı Paladin'in Thorn yeteneği gibi iş görür, Druid'e ve yaratıklarına yapılan saldırılardaki zararın belli bir kısmını düşmanlara geri döndürür. Bu yeteneğe puan ekledikçe ruhun hit point'i ve geri çevirdiği zarar miktarı artacaktır.

Summon Grizzly – Level 30

Necro'nun Fire Golem'i gibi en büyük yardımcınız olacak bir ayı yaratır. Bu ayının düşmana verdiği zarar oldukça yüksek ve onları sersemletme şansına da sahip. Bu ağaçtaki diğer pasif yetenekler gibi bu da ayıların ve kurtların verdikleri zararları arttırıyor.

Rünler ve Rün Kelimeleri

Rünler aynı gem'ler gibi iş görürler, onları soketli eşyalarınıza takarak yeni özellikler kazandırabilirsiniz. Ama rünlerin asıl gücü Rün Kelimeleri ile ortaya çıkar. Rünleri belirli kombinasyonlar kullanarak eşyalarınıza taktığınızda müthiş bonusları olan eşyalar yaratabilirsiniz. Ancak bu elbette göründüğü kadar kolay bir şey değil. Bir Rün Kelimesi yaratmak için öncelikle kelimede geçen rünlere, rün kelimesinin gerektirdiği eşyaya, eşyanın üzerinde kelimenin gerektirdiği kadar sokete (ne eksik, ne fazla) ihtiyacınız var. Ve elbette rünleri doğru sırayla takmanız gerekli. Burada yine Level'ınız imdadınıza yetişiyor, ihtiyacınız olan tüm bilgileri şimdi size vereceğim. Yalnız hemen ufak bir hatırlatma yapayım. Şu anda oyunda (1.08 versiyonu itibariyle) yalnızca Ancient's Pledge tek kişilik oyunlarda çalışıyor, diğer rün kelimelerini Battle.net sunucularında kullanabilirsiniz. Ama ileriki patch'lerle birlikte daha fazla rün kelimesi tek kişilik oyunlarda kullanılabilecek, şimdiden rün toplamaya başlayın.

Oyunda şu an 33 rün bulunuyor ve tüm rünlerin ortaya çıkma ihtimalleri birbirinden farklı. Bu rünlerden bazıları çok sık bulunabilirken, bazıları gerçekten çok ender görülebiliyor. Dolayısıyla güçlü rün kelimelerini oluşturabilmeniz hiç de kolay değil. Hemen bir örnek vereyim: Oyunda bulacağınız her 144238 El rününe karşı yalnızca 1 Zod rünü bulabiliyorsunuz. Ya da başka bir deyişle öldüreceğiniz her 137 milyon boss-olmayan 90. level yaratıktan yalnızca biri size Zod rünü verebiliyor, ki bu da kesin değil :). Yani Zod en ender bulunan, El ise en sık bulunan rün.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Şimdi de geldik rün kelimeleriyle yaratacağınız rünik eşyalara:

İsmi	Rünler	Gereken Eşya	Özellikler
Ancient's Pledge	Ral + Ort + Tal	Kalkan	+43% Cold Resistance +48% Fire/Lightning/Poison Resistance 10% Damage Taken Goes to Mana +50% DR
Black	Thul + Po + Nef	Silah (Yakın)	+120% Enhanced Damage +200 to Attack Rating +3-14 Cold Damage (3 sec) 15% Increased Attack Speed Knockback 12 Level 4 Corpse Explosion Charges 40% Chance of Crushing Blow Magic Damage Reduced by 2 +10 to Vitality
Fury	Jo + Gul + Eth	Silah (Yakın)	+209% Enhanced Damage 40% Increased Attack Speed Prevent Monster Heal 66% Chance Of Open Wounds 33% Chance Of Deadly Strike Slows Target By 25% -25% Target Defense 20% Bonus To Attack Rating 6% Life Stolen Per Hit +5 To Frenzy (Barbarian Only)
Honor	Amn + El + Ith + Tir + Sol	Silah (Yakın)	+160% Enhanced Damage +250 Attack Rating +9 Minimum Damage +9 Maximum Damage 25% Deadly Strike 7% Life Stolen per Hit +1 to all skill levels +2 Mana per kill +1 Light Radius Replenish life +10 +10 to Str
Holy Thunder	Eth + Ral + Ort + Tal	Scepter	Level 7 Chain Lightning 60 charges -25% Target Defense +60% Enhanced Damage +20 Poison Damage over 1 sec +5% Maximum Lightning Resistance +60% Lightning Resistance +21-110 Lightning Damage +5-30 Fire Damage +3 to Holy Shock 150% Damage vs. Undead
King's Grace	Amn + Ral + Thul	Sword ve Scepter	+100% Enhanced Damage +150 AR +100 Attack Rating vs Undead 150% Damage vs Undead +100 Attack Rating vs Demons 200% Damage vs Demons 7% life steal +3-14 Cold damage (3 sec) +5-30 Fire Damage
Leaf	Tir + Ral	Staff	+5-30 Fire Damage +2 mana per kill +3 to Fire Skills +33% Cold Resistance +3 Inferno +3 Fire Bolt +3 Warmth
Lionheart	Hel + Lum + Fal	Zırh	-15% Requirements +20% Enhanced Damage +30% to All Resistances +50 Hit Points +10 Energy +20 Vitality +15 Dexterity +25 Strength
Lore	Ort + Sol	Başlık	+1 to all skill levels +2 Mana per Kill Lowers Damage by 7 30% Lightning Resistance +10 Energy +2 Light Radius
Malice	Ith + El + Eth	Silah (Yakın)	+33% enhanced damage +9 max damage +50 Attack Rating 100% chance of open wounds -100 monster def/hit Prevents Monster Heal -25% target defense Life drain -5
Melody	Shae + Ko + Nef	Bow	400 Damage to Undead +50% Enhanced Damage +10 Dexterity (20) Increased Attack Speed Knockback +3 Bow Skill Tab +3 Slow Missiles +3 Dodge +3 Critical Strike
Memory	Lum + Po + Sol + Eth	Staff	Lowers Target's Defense by 25% 33% Faster Cast Rate +3 Sorceress Skill Levels +50% Enhanced Defense Magic Damage Reduced by 7 Increase Max Mana 20% +9 Minimum Damage +10 Energy +10 Vitality +2 Static Field +2 Energy Shield

İsmi	Rünler	Gereken Eşya	Özellikler
Nadir	Nef + Tir	Başlık	Level 13 Cloak of Shadows (9 charges) +50% Enhanced Defense +2 mana per kill -3 light radius +30 Defense vs. missile +10 Defense +5 Strength -33% gold from monsters
Radiance	Nef + Sol + Ith	Başlık	15% Melee Damage Taken Goes to Mana +75% Enhanced Defense Magic Damage Reduced by 3 Physical Damage Reduced by 7 +30 Defense vs. Missiles +33 Mana +10 Energy +10 Vitality +5 Light Radius
Rhyme	Shae + Eth	Kalkan	Cannot be Frozen 40% Faster Block Rate 20% Increased Chance of Blocking Regenerate Mana 15% +25% to all Resistances +25% to Magic Find +50% Extra Gold from Monsters
Silence	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	Silah	+200% Enhanced Damage 175% Damage vs. Undead +50 to Attack Rating Against Undead 11% Mana Steal Hit Blinds Target (20) Faster Hit Recovery +2 to All Skills All Resistances +75 20% Increased Attack Speed +2 to Mana After Each Kill Hit Causes Monster to Flee 25% Requirements -20% 30% Better Magic Find
Smoke	Nef + Lum	Zırh	Level 6 Weaken, 18 charges Faster Hit Recovery (20) -1 to Light Radius +75% Enhanced Defense +50% to all Resistances +280 Defense vs. Missiles +10 to Energy
Stealth	Tal + Eth	Zırh	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity
Steel	Tir + El	Sword, Axe, Flail, Mace	+20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed
Strength	Amn + Tir	Silah (Yakın)	+35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength
Venom	Tal + Dol + Mal	Silah	+400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To Flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges)
Wealth	Lem + Ko + Tir	Zırh	100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold From Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +10 to Dexterity
White	Dol + Po	Wand	Hit causes monster to flee 25% 20% Faster Cast Rate Magic Damage Reduced by 4 +13 to mana +10 to vitality +3 to bone and poison skills +4 to skeleton mastery +2 to bone spear +3 to bone armor
Zephyr	Ort + Eth	Bow ve Crossbow	7% Chance to Cast Slvl 1 Twister When Struck +33% Enhanced Damage +1-50 lightning damage Increased Attack Speed (25) -25% Target Defense Faster Run (25) +25 Defense +66 Attack Rating

Evet, en sonunda Lord of Destruction stratejimizin de sonuna geldik. Umarım buradaki bilgiler sayesinde içinizdeki Assassin ve Druid ruhu kabarır, rünik eşyalarınızla da Baal'in canına okursunuz.

Alone In The Dark

The New Nightmare

Bu tam çözümde yönler, harita esas alınarak belirtilmiştir. Gerilim unsurunu azaltmamak için, bosslar haricindeki düşmanların yerleri belirtilmemiştir.

EDWARD CARNBY

DİSK 1

Oyuna karanlık bir arazide başlıyorsunuz. Güneybatıda, kombinasyonunu daha sonra bulacağınız kilitli bir kapı var. Şimdilik Kuzeydoğu istikametine gidin. Aline ile telsiz bağlantısı kurduktan sonra malikaneye ulaşmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Yolun kenarında bir yapı görene kadar aşağıya doğru ilerleyin. Kanlı merdivenlerden çıkarak içeriye girin. Adamla konuştuktan sonra fenerle odayı araştırıp Small Bronze Key' i alın. Dışarıya çıkıp yolunuza devam edin ve sondaki kapıda Small Bronze Key' i kullanın. Devam edip, geçitten sonra soldaki kapıdan girin. Devam edip mermileri ve first aid kit' i alın. Köpekleri önemsemeyin; yanınızdan geçip gidecekler. Geri dönüp merdivenlerden çıkın. Diğer merdivenlerden de çıktığınızda, mansiyonun kilitli olan ön kapısına ulaşmış olacaksınız. Kapıyı açmaya çalışın. Yolun sonundaki arka kapıdan girin. İçerideki vanayı bulup açın, daha sonra aşağıdaki tünele girin. Açıklıktaki yaratığı öldürüp yukarıya çıkın. Yolun sonundaki metal kapı, sizi malikanenin bodrumuna götürecek. Soldaki eşyaları ve shotgun' ı aldıktan sonra tabutu açıp Gilded Key' i alın. Bu anahtar tabutun hemen yanındaki kapıyı açacaktır. Malikane' ye girdiniz. Telsiz bağlantısından sonra ışıkları açıp, büstü inceleyin. Oradaki harfler "HM" olacak.



Büstün şifresi "HM"



Small Rusty Key' i unutmayın.

Açılan tabloları görmek için, merdivenleri çıkın. Açtığınız tablonun mekanizmasını çalıştırıp Small Rusty Key' i alın ve yanındaki dolabı kenara itip Aline' e ulaşın. Odayı araştırıp Acrobat Statue, Dictaphone ve Alan Morton' s Diary' yı alın. Eğer Charm Of Saving' e gereksiniminiz yoksa, bu odadaki yeni kapıdan girmenize hiç lüzum yok. Geri çıkıp birinci kata inin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin.

Burada Edenshaw ile ilk kez karşılaşacaksınız. Carnby' nin yüzünün dönük olduğu istikamete devam edin ve ışıkları açıp koridorun sonuna gidin. Kilitli olmayan tek kapıyı kullanarak ofise girin. Işıkları açıp odayı araştırın. Crowbar, Flask ve diğer nesneleri toplayın. Flask' i su dolu amforada kullanın.



Su dolu amfora.

Bu arada odanın ışıkları sönükken tabloların değiştiğine bir göz atın. Dolabın yanındaki kapıdan çıkın. Edenshaw ile karşılaştığınız koridora gidip, bu kez sola ilerleyin. İlk gördüğünüz kapıdan sonra da, koridor boyunca koşup yandaki kapıdan girin. Wolf Mask ve fotoğrafı alıp vitrinde Flask' ı kullanın.



Dolu Flask' i buraya koyun.

Açtığınız tablonun yanına gidip Gilded Key' i alın. Crowbar' ı aldığınız ofisin karşısındaki kapıyı açın. Small Gilded Key' i alıp ışıkları söndürün. The Owl Statue' de Wolf Mask' i kullanın, bu size Steel Key' i sağlayacak.



Wolf Mask' i burada kullanın.

Tekrar Edenshaw holüne dönün(adı böyle kaldı, naapiym) ve diğer ucundaki kapıdan girin(merdivenden de sonraki). Merdivenleri çıkıp tavan arasına ulaşın. Grenade Launcher' ı alıp, pencerenin yanındaki kapıda Small Rusty Key' i kullanın. Lighter' ı alıp odadaki diğer kapıdan girin. Diğer kapıyı da kullandıktan sonra sola gidip dar geçitte durun. Dar geçidin nerede olduğunu anlamak kolay, hem yerdeki tahtalar hem de sesleri diğer yerlerden farklı. Burada Crowbar' ı kullanıp Small Key ve Small Gilded Key' i alın.



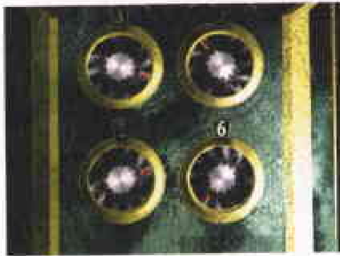
İşte sözü geçen dar geçit.

Devam edip açık olan tek kapıyı kullanın. Odadaki mumu Lighter ile yakıp, aynı yerde Crowbar' ı kullanın.



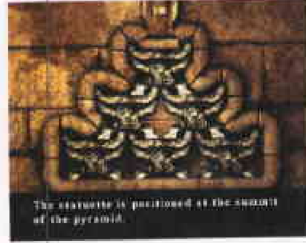
Duvarın burasını kıracaksınız.

En sondan ışıkları açıp, yanında First Aid Kit olan kapıdan girin. Yataktaki yaşlı Lucy Morton ile konuşun. Odadan çıkıp, ışıkları yaktığınız yerdeki kapıdan girin (Small Gilded Key). Merdivenleri inerken gördüğünüz ilk kapıdan girin. Aline ile konuştuktan sonra en yakınınızdaki kapıdan girin. Odayı inceleyip kilitli çekmecede Small Key' i kullanın. Burada Large Ornate Key ve bir fotoğrafın yarısını bulacaksınız. Dışarıya çıkıp koridorun sağına doğru ilerleyin ve soldaki ikinci kapıdan girin. İçeride ne bulursanız alın. Ufak bir problemle karşılaşırsanız, yatağın üzerinde asılı olan lambaya ateş edebilirsiniz:) Artık bir Rocket Launcher' ınız var. Dışarıya çıkıp koridorun diğer sonundaki kapıyı Steel Key ile açın. Burada Large Ornate Key, fotoğrafın diğer yarısı ve diğer bazı nesneleri alın. Şimdi kütüphaneye gitmelisiniz. Kütüphaneye Edenshaw holündeki yanyana kilitli iki kapıdan birisiyle ulaşabilirsiniz. Buraya gitmenin en hızlı yolu koridora girdiğiniz yuvarlak merdivenlere dönüp aşağıdaki kapıdan girmektir. Carnby' nin sağındaki çiftli kapıda Large Ornate Key' i kullanarak kütüphaneye ulaşırsınız. İçeriye girdikten sonra diğer çiftli kapıyı da diğer Ornate Key ile açın. Aline ile konuştuktan sonra birinci katı biraz inceleyin, fakat raflardaki kitapları kurcalamayın. İkinci katta bir kutu roket ve küçük bir panel olacak. Yarım fotoğraflarınızı birleştirdiğinizde, arkasında ufak bir toplama işlemi göreceksiniz. İşlemi yapıp sonucunu bu panele girin ve arkanızdaki gizli kapıyı açın ("3926").


Panele "3926" yazmalısınız.


İşte gizli oda.

İçeriye girip Telescope' u alın ve tersten yazılmış cümleye göz atın. Duvardaki heykellere Acrobat Statuette' i kullanın.



Burada Acrobat Statuette' i kullanın.

Yanınızda açılan panelden Abkanis Statue' yü alın ve kodu girin: "1692".


Bu panele ise "1692" yazmalısınız.

Merdivenlerden yukarıya çıkıp raflardaki kitapların yerlerini ezberleyin. Daha sonra en yukarıya çıkarak kuleye girin. Teleskopunuzu tripoda yerleştirip kullanın. Yukarıdaki kulede zoom yapın ve 1692 sayısını görün. Aline tafrasını bitirdikten sonra kitap bulmacasını çözmek üzere üçüncü katın sonundaki rafa gidiyorsunuz. Buradaki kitabı ittikten sonra birinci kata inip kapının hemen yanındaki kitabı itin. Burada oyununuzu save etmenizi şiddetle tavsiye ederim. Sonra birinci kattaki merdivenin hemen yanındakini, ve son olarak da üçüncü kattaki diğer kitabı iteceksiniz. Fakat bu sırada işinize şirin bir yaratık karışıyor. Bu yaratığı halletmek için önce revolver veya shotgun ile bir el ateş etmelisiniz. Silahınızı hemen Rocket Launcher ile değiştirip yaratığın açılmasını bekleyin. Açıldıktan sonra size elektrik yollamadan bir miktar bekliyor. Bu sırada silahınızı ateşleyip işini bitirin. İşinizi kolaylaştırmanız açısından öncelikle uygun bir kamera açısı bulmanızı öneririm. Daha sonra son kitabı da itin.



Dördüncü ve son kitap da yerinde.

Menünüzdeki Documents seçeneğinin altında Morton Family' s Biography olduğuna emin olduktan sonra tabloların yanına gidin.

DİKKAT: oyundaki en büyük bug ile karşı karşıyasınız. Tabloları, bulmacalarını çözdüğünüz sırayla açmalısınız, aksi taktirde bir sonraki bulmaca açılmayacak, ve oyunu bitirmenize imkan olmayacaktır!

Bizim izlediğimiz yola göre önce dolap tarafındakini, daha sonra diğer taraftakini açmalısınız. Small Bronze Key, Plasma Cannon ve Engraved Metallic Plate' i almış olmalısınız. Yeni açılan bulmacada, her tablonun altına bir doğum tarihi girmeniz gerekecek. Soldan sağa 1852, 1874, 1899, 1931 yazın. En ufak bir yanlışınızda, holün ışıkları sönecektir. Doğru yaptığınızda ise aşağıdaki saat açılıp size bir anahtar sunacak.


Son tablo da açıldı.

Ornate Bronze Key' i alıp, ışık düğmesinin yanındaki çiftli kapıyı açın. Sonunda dışarıya çıktınız. Oyunun başlarında açamadığınız ön kapıyı Small Bronze Key ile açacaksınız fakat önce binanın etrafını turlayıp gerekli nesneleri toplamanızı tavsiye ederim. Şimdi dışarıya çıkıp oyunun en başındaki kilitli kapıya gidin. Bu yolculuk oyunun en keyifli ve heyecanlı bölümlerinden birisi olacak. Kapıya vardığınızda Engraved Metallic Plate' i inceleyin; üzerinde kapı için gerekli olan şifre yazılı.


İşte kapının şifresi.

DİSK 2

Yandaki cesetten gerekli nesneleri alın. Aline ile konuştuktan sonra ilerleyip köprünün yıkılma seslerini duyun. Soldaki taşlı bulmacaya et atın. Öncelikle taşlardan kuzeyde olanını işaretlemelisiniz. Bunun için haritanıza bakmanız yeterli; N kuzeyi gösterir.


Kuzeydeki taş budur.

Artık baktığınız her taştan sonra Aline' i aramalısınız. Sırasıyla güneydoğu, batı, güney-

batı, doğu ve kuzeydoğudaki taşlara bakın. Daha sonra doğudaki taşa gidip yes deyin. Burada bir kara büyü bulmacası var. Sizi Dictaphone' u dinleme zahmetinden kurtarıyorum: O Goul ai – Hypor - Harnis - Korna.



Doğru sihirli sözcükleri bulmalısınız.

Ortadaki ışığı inceleyip Stone Stele ve Abkanıs Statue' yü alın. Yolunuza devam edip Aline ile konuştuktan sonra, bir merdiven görene kadar ilerleyin. Eğer bir kutu rokete ihtiyacınız yoksa, merdiveni pas geçip koşmaya devam edin. Suya girdiğinizde sürekli soldan gidip, atladığınız uçağa ulaşın. Oyununuzu save edip uçağa girin. Wire Cutter, Blue Lens ve üç first aid kit' i alıp pilotla konuşun. Konuşma bittiği anda uçak batmaya başlayacak. Kahramanlık yapıp pilotu kurtarmaya çalışmak yerine hemen dışarıya çıkın; zaten pilotu kurtarma şansınız sıfır.



Pilotu son görüşünüz.

Tekrar suya girip hep soldan giderek, bu kez kuzeydeki karaya çıkın. Burası bir kilisenin avlusu. Tahta rampadan geçerek Aline ile buluşun. Stone Stela ile Seal' ı değiştirdikten sonra, kilisenin kapısına gidın. Zincirleri Wire Cutter ile kırıp içeriye girin.



Kırın zincirlerinizi.

Yandaki panelde kutsal semboller bulmacası var. Bunun için fenerinizi Blue Lens ile birleştirip etrafı incelemeniz gerekiyordu, ama ben oyun bozanlık yapıp basacağınız tuşları söylüyorum. Üst sağ, orta, alt sağ.



Nasıl olay ama?



Vız gelir bulmacalar...

Açılan gizli geçide girip Seal' ı kullanın. Dosdoğru ilerleyip aşağıya bakın. Sola devam edip odaya girin. Dümdüz ilerleyip demonun ve telsiz bağlantısının bitmesini bekleyin. Şimdi karanlıkta kaldınız ve fenerinizi kullanarak üç kolu bulup çekmelisiniz. İlki soldaki masanın üzerinde, ikincisi odaya ilk girdiğiniz yerde. Diğeri için tekrar koridorda ilerleyin, fakat bu kez sağa sapın. Odanın sonunda bu kolu da çekip kilitli kapıyı açacaksınız. Hemen yandaki kapıdan geçip, açılan kapıyı kullanın. Mağaradan çıkıp iki kapılı bölüme gelin. Önce soldakini kullanıp Tape Recorder' ı çalıştırın. Sonra dışarıya çıkıp diğer kapıyı kullanın. Carnby' nin sağına ilerleyip Edenshaw ile konuşun. Sonra yanınızdaki merdivenden Green House' a çıkın. Bahçeyi birazcık dolaşıp büyük merdivenden tırmanın. Yukarıdaki ilginç heykeli iterek aşağıya düşürün ve siz de tekrar aşağıya inin. Parçaların arasında başka bir Seal ve Abkanis Statue bulacaksınız. Şimdi geldiğiniz yoldan tekrar laboratuara, ve oradan da turnikelere dönmeniz gerekli. Hiçbir şeye aldırmayıp sadece koşarsanız işiniz kolay olur. Turnikede yeni aldığınız Seal' ı kullanıp ilerleyin. Demodan sonra yüzünüzün dönük olduğu tarafa koşun ve köprüden geçip içeriye girin. Soldaki gizli bölmeden Lightning Gun, Battery Charger ve diğer nesneleri alıp yolunuza devam edin. Acele edip Alan' dan son heykeli almazsanız, dünya sonsuza dek karanlığa gömülecek. Uyandıktan sonra Alan' a tekrar ulaşana kadar yolunuza devam edin. Haritanızı iyi kullanırsanız gideceğiniz yer konusunda problem yaşamazsınız. Yolda topladığınız kristaller silahınızın şarjını tamamlayacak. Daha ileride Archibald Morton' ın cesedini bulacaksınız. Bir Photoelectric Pulsar ve bilinmeyen bir nesne aldıktan sonra dışarıya çıkıp ipi kullanın. Hızla yukarıya çıkıp Alan' ı takip edin. Aline ile aynı anda onu kıstıracaksınız. Haritanıza bakıp odanın en ucuna gidin ve ipe tırmanın. Yakında dünyaca ünlü olacak Johnson ile geçen telsiz görüşmesinden sonra yola devam edin. Diğer köprüye geldiğinizde Johnson tekrar arayacak. Aline ile telsiz bağlantısı kurana kadar yola devam edin. Buralarda tam çözüm içinde anlatılabilecek şeyler yok. Kayalık bölgede ara demo girene kadar ilerleyin, düşen sütundan karşıya geçin. Bir masada üç heykelin bulunduğu odaya gelin. Buradaki tek çıkıştan devam edip aşağıya inin.



Bir save edin isterseniz...

Karanlığın yaratığı haline dönüşen Alan Morton sizi öldürmek için bekliyor. Hemen oyununuzu save edin, çünkü burada çok bug var ve oyun takılabiliyor. Bu amcayı silahlarınızla ancak gıdıklayabilirsiniz. Yapmanız gereken şey tünellere dikkat etmek. Birisi dışında hepsi çıkmaz, o birisinin girişinde de Alan otomatik olarak beliriyor. Rocket Launcher kullanarak Alan' ın, mağaranın yakınında eğilmesini sağlayıp hemen mağaraya kaçın. Orada Michael Jackson' a dönüşüp atraksiyonunuzu yapacaksınız. Son Abkanis Statue' yü de alıp ipe tırmanın. Statue' yü ortadaki heykele takıp oyunu bitirin.



Olayı nihayetlendirdiniz.

ALINE CEDRAC

DİSK 1

Aline ile oynadığınızda, Carnby' ye nazaran çok daha fazla bulmaca çözeceksiniz. Carnby' ye özel odalarda Aline için cephane veya yaratıklar oluyor; tersi de geçerli tabi ki. Oyuna Morton Malikanesinin çatısında, en az enerjiyle ve silahsız başlıyorsunuz. Çatı kenarında yürüyün, Carnby arayacak. Yandaki pencereden içeriye girip yaşlı Lucy Morton ile konuşun. Small Gilded Key' i aldıktan sonra odayı inceleyip dışarı çıkın. Yaratıklarla karşılaştığınızda hemen fenerinizi üzerlerine tutun, bir müddet

sonra öleceklerdir. Koridor boyunca koşup ışıkları yakın. Işık düğmesinin yanındaki kapı kilitli. Geri dönüp odadaki tek açık kapıdan girin. Buradan da hemen Aline' in solundaki kapıdan girin. İlerlediğinizde Carnby ile konuşacaksınız. Small Gilded Key de dahil olmak üzere bulduğunuz her şeyi toplayıp, ışıkları açtığınız yerdeki kilitli kapıya gidin. Bir kat aşağıya inin ve konuşmaları dinleyin. En alt kata inip kapıdan girin. Solunuzdaki kapıyı kullandıktan sonra ışıkları kapatın ve gözüken heykelde Lucy' nin verdiği anahtarı kullanarak Revolver' ı alın. Odanın diğer ucundaki kapıdan girin. Professor Morton' ı göreceksiniz. Bulunduğunuz her yerde ışıkları açmayı unutmadan onu takip etmeye başlayın. Koridorun sonundaki merdivenin sol tarafındaki kapıdan girin (şiir gibi oldu değil mi). Bu koridorun da sonuna gittiğinizde onu yakalayacaksınız, ummm, ya da tam tersi işte...

Malikanenin ikinci katında uyanıyorsunuz. Telsiz bağlantısından sonra Allen Wrench' i alıp aynalı kapıdan aşağıya inin. Burada Triple-barreled shotgun' alın. En sonunda çivili bir kapı bulacaksınız. İçeride olanları izledikten sonra tekrar uyandığınız odaya dönün. Aline Cedrac, tavan arasına çıkacak ve aynada Judas de Certo' yu görecek. Bulunduğunuz yeren çıkıp Lucy Morton' ın odasına ulaşın. Tekrar ışığı yaktığınız yerdeki kapıdan girip, konuşmalar duyduğunuz odaya girmeye çalışın. İkinci kattaki bir hole geleceksiniz. İlk gördüğünüz kapıdan girip Mirror ve Grenade Launcher' ı alın. Masanın yanındaki projektörü inceleyip dışarıya çıkın. Koridorun sağından ilerleyin. Işıkları açıp yandaki kapıdan girin; zaten sadece bir kapı açık. Sesler giderek sinir etmeye başlıyor, ve artık dışarıya da çıkamıyorsunuz. Odayı inceleyip yatağın sağ tarafındaki aynayı bulun. Judas de Certo sizi çağıracak, her ne kadar aptalca da olsa onu takip edin. Sizden aynanızı ona vermenizi isteyecek, sakın vermeyin yoksa oyununuz biter.


Aynanızı kimseciklere vermeyin.

Certo' yu öldürdükten sonra Abkanis Statue' yü alın ve odadan çıkmaya çalışın. Edenshaw ile konuşup, odaya girdiğiniz kapının yanındakinden çıkın. Aşağıya inip büstün yanındaki aynayı inceleyin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girip, Profesör Morton' ı ilk gördüğünüz koridora gidin. Sağdaki ofise girip içeriyi iyice inceleyin. Bir yerdeki mermiyi aldığınızda kamera açısının değiştiğini göreceksiniz, arkanızda kalan aynaya ateş edin.


Aynaya ateş edin.

Diğer kapıyı kullanıp Lucy Morton' ın yanına gidin. Glass Prism' i aldıktan sonra dışarıya çıkıp, daha önce konuşmaları dinlediğiniz dönel merdivene gelin. Tekrar ikinci kata inip ilk gördüğünüz kapıdan girin. Buradaki projektörde önde Glass Prism, sonra da Flashlight' ı kullanın. Kısa filmden sonra Engraved Cube' ü alın. Bu küp aslında malikanedeki kütüphanenin üç boyutlu bir haritası. Dönel merdivenden tekrar inerek kütüphaneye gidin. Kütüphanenin kapısı büyükçe bir çiftli kapı. İçerideki gerekli nesneleri toplayıp üçüncü kattaki merdivenden tırmanın. Kuledeki Grenade paketini aldıktan sonra kütüphaneye geri dönün. Burada minik bir bulmaca var. Üçüncü katın en sonuna gidip aşağıya bakın. Şimdi de menüyü açıp Objects' den Engraved Cube' e bakın. Zoom yapan tuşu bulursanız işiniz kolaylaşır. Bir benzerlik olduğunu fark etmişsinizdir. Şimdi küpteki beyaz işaretli yere gidin. şifreyi "1991" olarak girin.


Kuşbakışı kütüphane

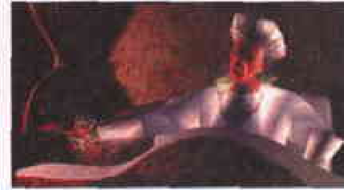


Beyaz işaretli yere gidin.


Şifreyi yazın: "1991"


Howard Morton' a merhaba deyin.

İçeriye girip Abkanis Tablets ve diğer nesneleri alın. Kolu çekin ve oyununuzu save edin. Serbest bıraktığımız yaratık bir zamanlar Howard Morton imiş. Grenade Launcher' ınızı iyi kullanırsanız burayı kolay geçersiniz. Howard' ın geldiği tanktan Half Medallion' ı alın ve kütüphaneden çıkın. Madalyonları birleştirip ön hole dönün.


Lucy Morton



Madalyonu kapıda kullanın.

Aynalı kapıdaki eksikliği bu madalyonla tamamlayın ve kapıyı açın. Buradan malikanenin bodrumuna ineceksiniz. Merdiveni bulup tırmanın, Aline elindeki Allen Wrench ile kapağı otomatik olarak açacak. Burada Edenshaw ile konuşup kapıdan çıkın. Şimdi malikanenin dışındasınız. Buralarda haritanızı sık kullanmaya çalışın çünkü Howard yine geliyor. En yakındaki kapıdan çıkıp sürekli kaçın. Ateş etmek cephane harcamaktan başka bir işe yaramaz. Köpeklerin olduğu pek bir şirin mekana geldiğinizde haritanıza bakıp merdivene benzer şeklin olduğu binaya girin. Yine pek şeker bir yer olan Morton' ların aile kabristanına geldiniz. Üzerinde Jeremy Morton yazan kapıdan girin ve içerideki Rocket Launcher dahil her şeyi toplayın. Mezarın üzerinde yazan notu okuyun: "Mezarı sadece bir ışık sembolü açabilir". Bu da bir bulmaca. Metal Cover' ı fenerinizle birleştirin. Kabre ilk girdiğiniz yerde, kapının tam karşısında ilginç, demirden bir şekil var. Burada fenerinizle bir "M" harfi oluşturacak şekilde noktaları aydınlatın. Doğru yaptığınız noktalar yeşil yanacaktır.



Buradaki "M" harfini tamamlamalısınız.

Açılan Richard Morton' ın mezarına girip, Samuel Gibson' ın ölü bedenini inceleyin. Bundan sonra koşarak yolunuza devam edin ve yolun sonunda diski bitirin.

DİSK 2

Haritanızı kullanarak kaleye kadar devam edin. Kapının yanındaki sarmaşıklardan tırmanarak surlara çıkın. Dolanıp merdivenlerden inin ve kilitli olan kapıyı açın. Aşağıya inmeye devam edin ve first aid kiti alıp avluya ulaşın. Buradaki geçitte kilitli bir kapı ve zincirlenmiş bir sandık var. Yani gitmek lüzumsuz. Bunun yerine avludaki duvara tırmanıp diğer tarafa geçin.



Takılıp kalmayın, duvarlara tırmanın.

Buradan gireceğiniz odada üç kapı var. Aline' in solundaki kapıdan girip Black Metallic Card' ı alın. İkinci kapıda bulmacalı bir kilit var. Diğer kapıdan girip Wire Cutter, Tripod Support ve Mould' u bulun. Oda biraz büyük olduğundan dikkatli inceleyin. Geri dönüp lüzumsuz dediğim geçide gidin ve sandıkta Pliers' i kullanın. Steel Ingot ve Large Ornate Rusty Key' i aldıktan sonra, kaleye ilk girdiğiniz yer olan surlara dönün. Oradaki kapıyı bu anahtarla açın, Stock, Barrel, Orange Accelerator ve dolaptan Glass Lens' i alın. Garip makinenin yanında bir merdiven, ışıkları açtığınız yerde de bir diğer yol göreceksiniz. Şimdilik o yolları boş verip, aldığınız mavi planlara göz atın. Makine tutuyor, az çok gerekli parçalara da sahipsiniz fakat ufak eksikleriniz var.



Benzerlik var değil mi?

Mould ve Steel Ingot' u buradaki makinede kullanıp Perforator Barrel' ı elde edin. Tripod Support' u Split edin. Işık kolunun yanındaki geçitten dışarıya çıkın ve teleskopa Glass Lens' i kullanın. Baktıktan sonra sur kenarında dosdoğru ilerleyin. Yer çökecek. Haritanıza bakarak çıkışa gidin ve yukarıya çıkın. Yukarıdaki sandıktan Golden, Red ve Silver Metallic Card' ları alacaksınız. Yolunuza devam edip şekilli bulmacanın olduğu kapıya gidin. Burada kartlardan birisini kullanıp soldan sağa gümüş, altın, kırmızı ve siyah renkli kartları yerleştirin.



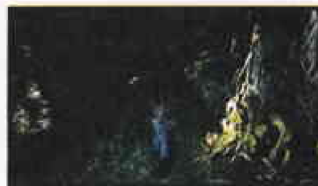
Kapıyı böyle geçebilirsiniz.

İçeriyi incelediğinizde birisi açık, iki kapı göreceksiniz. Açık olan kapı Steel Ingot' u aldığınız pasaja gidiyor ama şimdilik lazım değil. Merdivenlerin yanında, yerde bir başka Metallic Half Ring var, hemen alın. Plasma Cannon' ı da aldıktan sonra merdivenlerden yukarıya çıkın. Carnby ile konuştuktan sonra yukarıdaki alete "10.31.2001" tarihini girin.



Tarihi buraya yazın.

Aşağıda açılan bölmeden Seal, Abkanis Statue, Small Rusty Key ve Large Bronze Key' i alıp odadaki açılmayan kapıyı açın. Nesneleri toplayıp, dev heykeli inceleyin. Tekrar içeriye girip diğer kapıyı kullanın. Buradan ikinci diske başladığınız yere geri dönün. Carnby' den Stone Stele' yı alın ve dev heykelin yanına dönün. Peki peki, yürümeyin tekrar, ben sizi ışınlarım oraya, ama bu kıyağımı unutmayın. Stone Stele' yı heykelde kullanıp Luminescent Stone ve Abkanis Statue' yi alın.



Stone Stele' yı burada kullanın.

Şimdi tekrar kaleye tırmandığınız yerdeki odaya gidip, makinenin yanındaki merdivenden yukarıya çıkın. Burada Perforator' ü inşa edin. Tripodu ayırıp Half Metallic Ring' i elde edin. İki Ring' i birleştirin. Tripod Support ile Perforator Barrel' ı birleştirin. Orange Accelerator ile Butt' ı birleştirin. Photoelectric-Pulsar zımbırtısını Barrel ile birleştirin. Tripod support zımbırtısını Photoelecrtic Pulsar zımbırtısı ile birleştirin. Metallic Ring ile Abkanis Energy Stone ile birleştirin. Son olarak da Metallic Ring ile Perforator' u birleştirip olayı bitirin.

Buradaki büyük merdiveni kullanarak daha yukarıya çıkın. Beni çek diyen kolu esgeçip, oradaki kapıdan çatıya çıkın. Yerdeki kapaklara Small Padlock Key' ı kullanın ve içeri girip kolu çekin. Oyununuzu save edin. Tekrar aşağıya inip üzerinde 110 yazan paneli çalıştırın.



Paneli çalıştırın.

Howard Morton sizi özlemiş olsa gerek. Artık silahlarınız ona hiç tesir etmiyor. Burada yapmanız gereken tek şey, onu ortadaki elektrik atlamasına çekmek. Üç kere çarpıldıktan sonra mefta oluyor. Zaman biter diye korkmayın, biterse yandaki konsolu tekrar çalıştırın.



Howard' ı ortadaki elektriğe çekmelisiniz.

Öldürdükten sonra zamanı sıfırlayıp, olabildiğince hızlı şekilde bulmacalı kapının karşısındaki odaya ulaşmalısınız. Odaya girer girmez Perforator' u, garip metal alete yerleştirin.



Burayı patlatacaksınız.

Yeni açılan yerden girip Photoelectric Pulsar' ı alın. Haritanızı kullanarak Carnby ile karşılaşana kadar ilerleyin. Duvarda yazanları okuyup, Carnby' nin olduğu tarafa doğru ilerleyin. Köprüyü geçip koridora girdiğinizde

yandaki tahtayı kaldırıp Battery Charger ve Lightning Gun' ı almayı unutmayın. Bu silah çok işinize yarayacak, mutlaka elinize alın. Devam edip Alan ile karşılaşın. Edenshaw sizi dünyayı kurtarma konusunda gazlayacak ve bazı suların enerjinizi dolduracağını hatırlatacak. Yolda topladığınız kristallerin Battery Charger' ınızı doldurduğunu unutmayın. Haritanızı kullanarak gidebildiğiniz kadar ilerleyin. Bir yerde Aline, bir merdivenden çıkmaya kendisi karar verecek.



Abkanis Köyüne çıkan merdiven.

Geldiğiniz yer eski bir Abkanis köyü. Yakınınızdaki yerine, önce uzağınızdaki büyük merdiveni kullanın ve demo girene kadar yolunuza devam edin. Şimdi yanlarında yedi tabak bulunan bir masanın yanındasınız. Işık yanan tabağın sağındakini çevirin. Oda dönecek. Tam arkanızı dönüp duvara gidin ve oradaki taş platformdan Stone Seal alın. Geri dönüp bir sağdakini çevirin. Yine arkanızdan Stone Seal alın. Bu şekilde masayı tamamladığınızda altı adet Stone Seal' ınız olacak. Işıklı olan tabağı en sona açın ki geçit açılsın.



Tabakları sırayla çevirin.

Köye geri dönün, ama yoldaki tepesi kopmuş piramit şeklindeki kayayı mutlaka inceleyin. Burada diğer merdiveni kullanıp küçük odaya girin. Odadaki her altı kayaya, resimleri uyan Stone Seal' ları yerleştirmelisiniz. Çok zor değil, resimlere bakmak yerine tek tek deneseniz de olur. Odada bir taş yükseliyor ve yolunuzu açıyor. Yolu izleyip Stone Pyramid' i alın.



Stone Pyramid' i buradan alacaksınız.

Geri dönüp tekrar büyük merdivenleri izleyin. Tepesi kopmuş piramit şeklindeki kayaya Stone Pyramid' i kullanın. Buradan bir heykel kafası alıp, yeni dekorasyonun tadını çıkarın.



Manzara enfes.

Burada işiniz bitti. Aline' in merdivenden çıkmaya karar verdiği yere dönün ve aşağıya doğru devam edin. Alan' ın bir ipten aşağıya indiğini gördüğünüz zaman Carnby' yi arayın. Sürüngenleri öldürdüğünüz taştan köprüye geri dönün ve oradaki ipten aşağıya inin. Alan Morton' ın düşürdüğü çantayı alın ve Carnby ile karşılaşana kadar yürüyün. Son Abkanis Statue' yü de aldıktan sonra küçük delikten atlayın. Johnson ile konuşup bu odadan çıkın. Bataklıkta haritanızı kullanarak çıkışı bulun. Unutmadan, timsaha benzeyen yaratık, silahınızdan çıkan elektriği çok seviyor. Johnson' la tekrar konuştuktan sonra tanıdık bir yerde olduğunuzu anlayacaksınız. Aşağıya atlayıp, tam karşınızdaki kapıdan gireceksiniz. Umarım yanınızda bir iki ufak ısırığa yetecek kadar first aid kit vardır. Devam edip yola düşen sütundan karşıya geçmeye çalışın. Obed Morton size eşlik etmek isteyecek ve babanız olduğunu iddia edecek. Onu öldürmenize imkan yok. Bunun yerine demo biter bitmez koşup sağ tarafa geçmeli ve onun yanınıza gelmesini beklemelisiniz. Geldiği zaman, sütunun öteki tarafından dolaşın ve kapıya gidin. Demo bitişinde sağına geçemediyseniz geri gidip tekrar gelmeyi deneyebilirsiniz.



Saygılar sunarım abi, başımızın tacısın.

Girdiğiniz yeni odada Head Of Statue' yi soldaki heykelde kullanın. Carnby' nin de yardımıyla oyunu bitirmiş olacaksınız.

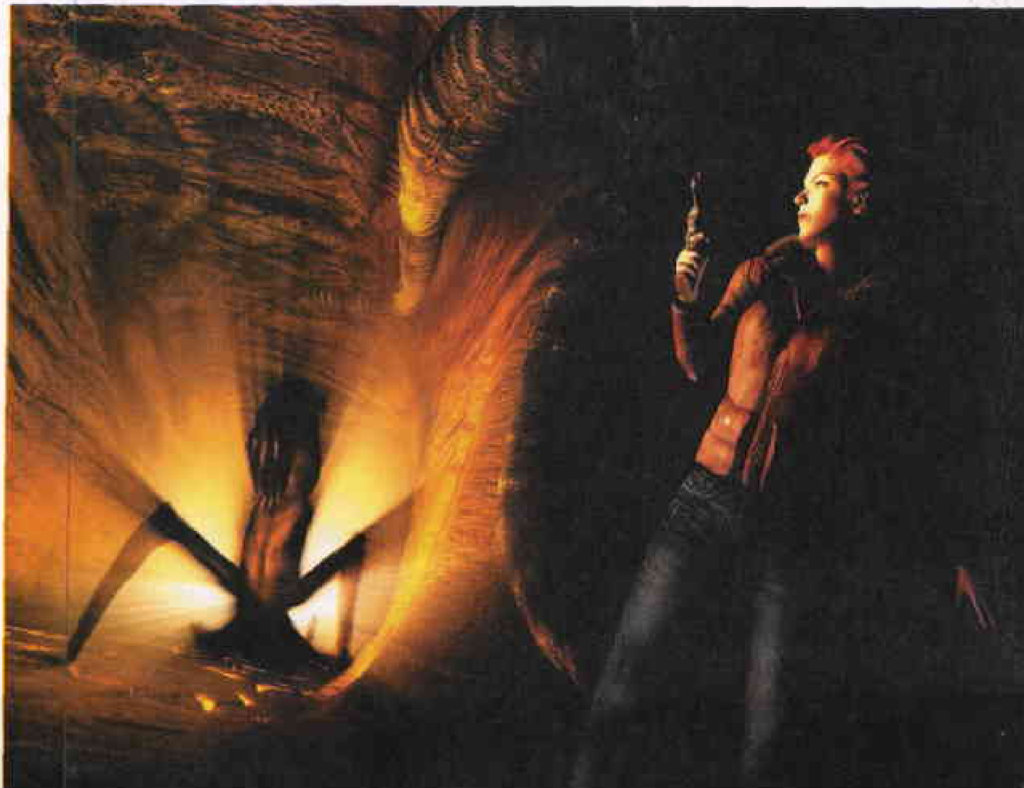
Emin Barış I megaemin@level.com.tr



Heykelleri yerleştirin.



Mutlu son.



BALDUR'S GATE Throne of Bhaal





Dopdolu Baldur's Gate stratejilerimize devam ediyoruz. Bu ayki konuğumuz hepinizin yakından tanıdığı ve çok sevdiği Throne of Bhaal. Kendisini sayfalarımıza davet etmeden önce hepinize bu muhteşem oyunla geçecek süper dakikalar diliyorum J Buyrunuz Throne of Bhaal, hoşgeldiniz kendinize ayrılan sayfalara. Bu sayfalarda sizin yine ıcığınızı cıcığınızı çıkaracağım. Umarım rahatsız olmazsınız.

Tam çözüme başlamadan önce bir hatırlatma yapayım. Umarım BG2'yi bitirmişsinizdir ve save dosyalarınızı saklamışsınızdır. Çünkü o grupla oynamak size büyük avantaj sağlayacak. Şimdi burada ufak bir durum var. Yeni bir Throne of Bhaal oyunu açıp da eski kaydınızı import yapmak yerine, BG2'deki en son kaydınızı yükleyin (umarım Hell'deki son kapının önünde bir kaydınız vardır). Irenicus'u tekrar öldürün ve Throne of Bhaal'a devam edin. Eğer bunu yapmazsanız Import ettiğiniz oyunda Irenicus'un olduğu odaya girmeden önce kapıya tıkladığınızda karakterinizin vermiş olduğu kararlardan dolayı kazandığı bonusları alamazsınız.

Açıklamaya Watcher's Keep'ten başlayacağım. Burası tamamen opsiyonel bir yer ama oyundaki birçok güçlü silaha ulaşabilmek ve level atlayabilmek için buraya girmeniz gerekiyor. Ayrıca normal BG2 oyunlarından da Watcher's Keep'e ulaşabiliyorsunuz. Ama eğer ToB'ye az önce anlattığım şekilde başlarsanız Grove of the Ancients'tan oyuna başlıyorsunuz ve ancak Yaga Shura'ya doğru olan yolunuz sırasında Watcher's Keep'e gidebiliyorsunuz. Watcher's Keep açıklamasından sonra sıra oyunun zorunlu görevlerinden oluşan tam çözüme gelecek.

Bakalım söylemem gereken başka neler var. Hmmm. Bazı görevlerden sonra alacağınız exp'lerin yanında qxp yazıyorsa bu quest experience anlamına gelir, yani grubunuzdaki herkes o miktar exp kazanır. Sadece xp yazıyorsa, exp grubunuz arasında bölüştürülür. Bunun dışında bir şey daha kaldı. Açıklamada birinci dereceden önemli gördüklerim dışında bulabileceğiniz her şeyi alın diye yazmayacağım. Yani ben yazmasam bile bir parşömen bulursanız alın, üzerindeki bilgi size ipucu verebilir.

Watcher's Keep

Ordren ile konuştuğunuzda size Watcher's Keep'in hikayesini anlatacak. Burası içerisinde birçok bulmaca barındıran beş katlı bir zindan. Buranın en alt katına çok güçlü bir şeytan hapsedilmiş ama onu içeride tutan mühürlerin yenilenmesi gerekiyor. Tahmin edin bakalım bu işi kim yapacak?

Brother Pol ile konuştuğunuzda size Holy Symbol ve Scroll verecek. Bu eşyalara sahip olmanız şart, o yüzden sakın unutmayın. Sister'ın sattığı mallardan Firetooth +4 ve Short Sword of the Mask, Cespenar tarafından upgrade edilebilen silahlar (Cespenar ile ilgili ayrıntılı bilgiyi Watcher's Keep'ten sonraki çözümde vereceğim). Artık gönül rahatlığıyla Keep'e girebilirsiniz.

1. Kat



Soldaki odaya girdiğinizde Archivist'in hayaletini bulacaksınız, görünüşe göre biraz üşümüş. Buradaki kaplardan birinde Cespenar tarafından upgrade edilebilen Paladin's Bracers bulunuyor (bundan sonra Cespenar tarafından upgrade edilebilen veya diğer eşyaları upgrade etmek için kullanılan eşyaların isimle-

ri yanına * işareti koyacağım). İlerleyerek kütüphaneye benzeyen odaya girin, buradaki *raflarda ipucu bulacaksınız. Elminster's Ecologies* sayesinde ToB'de karşılaşacağınız bazı yeni yaratıklar hakkında bilgi alabilirsiniz. Ayrıca raftaki **Golem Manual*** (Golem summon eder)'ı almayı da unutmayın. Kapıyı açın ve yan odaya geçin. **Buradan Case of Plenty +1*** (sınırsız +1 crossbow oku) alın. Ayrıca yine buradaki Çan'ı almalısınız. Şimdi sağdaki kapıyı açın, burada grubunuzun leveline bağlı olarak birçok heykel göreceksiniz. Sol yukarıdaki odaya girin ve şöminenin yanındaki sandıktan Mum'u alın. Şimdi holün karşısındaki orta odaya girin ve raftaki Terlik'leri alın. Ayrıca yine burada **Quiver of Plenty +1*** (sınırsız +1 ok) ve Yakacak bulunuyor. Bir alt odaya *inin ve raftan Wardstone'u alın. En alttaki* odaya girin ve diğer Wardstone'u alın. Bu odada dinlenmeniz mümkün. Diğer odayı de temizledikten sonra şömineli odaya geri dönün ve şömineye tıklayarak yakın. Archivist *gelecek ve size Priest hakkında bilgi verecek.* Holün karşısındaki büyük odaya girin. Sarcophagus'a tıklayın ve Priest sizden terliklerini istediğinde verin (20000 qxp). Sarcophagus'a tekrar tıklayın (8000 qxp). Şimdi hole dönün.

Odanın en üstündeki sunağa tıklayın ve Çan ile Mum'u içine koyun. Bazı heykeller canlanıp size saldıracak. Onları öldürdüğünüzde dev heykel size ayini gerçekleştirmenizi söyleyecek:

Ring the Bell, Ring the Bell, Light the Candle, Open the Book, Ring the Bell.

Ayin tamamlandığında bir alt kata giden Mirrored Portal açılacak (25000 qxp). Ancak geri kalan heykeller de canlanıp size saldıracaklar. Öncelikle olarak büyücüleri halletmeye çalışın, daha oyunun başı olmasına rağmen bu savaş sizi biraz zorlayabilir. Heykellerden birinin üzerinden **Foebane +3*** (Bastard Sword) çıkıyor. Hazır hissettiğinizde Portal'a tıklayarak 2. kata geçin.

2. Kat

Bu katta sizi bir Chromatic Demon karşılayacak. Onu kurtarmak için dört asayı bulmalı ve kafesine takmalısınız. Güneybatıdaki odaya girin ve raftan **Right Horn*** ve Ice Library Note'u alın. Ortaya geri dönün ve kuzeybatıya gidin. Fire Giant'ları öldürün ve yukarı giderek imp'i bulun. Buradaki raftan da Fire Library Note'u alın. Diğer odadaki Golem'leri öldürdükten sonra Air Library Note'u bulun. Aşağı doğru gidin ve örümcekleri öldürdükten sonra raftan Slime Library Note'u alın. Eğer bu dört notu a okursanız, yapmanız gerekenleri anlayabilirsiniz.

İmp'in olduğu yerdeki Fan'ı görmüşsünüzdür. Ona tıklayarak çalıştırın, ortaya çıkan Air Elemental'leri öldürüp Air Scepter'i alın. Fana *tekrar tıklayın ve daha hızlı çalışmasını sağlayın.* Sağdaki kapıyı açın ve holden aşağı inerek Slime odasını açın. Buradaki yaratıklarla savaşmadan hemen alt taraftaki kapıyı açın ve hava sayesinde odayı zehirden arındırın. *Yılanı öldürerek Slime Scepter'i alın. Buradaki* havuzdan **Flail Head*** (Flail of Ages için Poison başlığı)'i almayı unutmayın. Aşağı doğru giderek buz kapısını açın, fana dönüp tıklayarak fanı durdurun. Tekrar tıkladığınızda zehir *odasındaki zehir buz odasına doğru gidecek.* Buz odasına gidin ve Ice Golem'i öldürüp üzerinden Ice Scepter ile **Left Horn***'u alın. Soldaki kapıyı açın ve yukarı giderek Ateş odasını açın. Buradaki Fire Giant'la henüz işiniz yok, *odada Fire Elemental'lerin belirmesini bekleyin* ve onları Ice Room'a doğru çekin. Bu odaya girdiklerinde donacaklar ve parçalanacaklar. Bunu dört elemental için de yaptıktan sonra Fire Giant'ı öldürün ve Fire Scepter ile **Helm of the Rock*** (*+%25 ateş, buz, elektrik direnci*)'ı alın.

Dinlendikten sonra Demon ile konuşun (20000 qxp). Konuşmanız bitince size saldıracak, sanırım onu rahatça yenebilirsiniz (55000 xp). Üzerinden **Circlet of Netheril***, ***Ixil's* Spike*** (+2 Dagger) ve Portal Key'i alın. Artık 3. kata inebilirsiniz.

3. Kat

Yakman ile konuşun, sizden kaçınca geçtiği portaldan geçerek tekrar konuşun. Odanın ortasından **Bard's Gloves***'u alın. Ayrıca yine burada bulacağınız Madman's Journal sayesinde bu bölümü kendiniz de çözebilirsiniz :) Yakman ile tüm konularda konuşmaya çalışın, eğer onunla konuşurken Cleric kullanırsanız onu iyileştirmeyi önerebilirsiniz (5000 qxp).

Üst portaldan tekrar ilk odaya gelin ve doğu portalına girin. Burada birbiriyle savaşan demon'lar bulacaksınız, hepsini öldürün. Sütundan **Purifier +4*** (Bastard Sword) çıkıyor. Tekrar doğuya gidin. Burada da Tanar'ri ile karşılaşacaksınız. Ana karakterim Good olduğundan ben onunla savaşmak zorunda kaldım, ama sizin karakteriniz Evil ise onunla anlaşabilirsiniz sanırım. Ölünce üzerindeki Scepter Gem'i alın.

Güneye gidince büyüsüz bölgeye gireceksiniz (yani burada büyü yapılmıyor). Buradaki demon'ları da temizledikten sonra tekrar güneye gidin. Buradaki Succubus'lar sizi kafalamaya çalışacaklar, onlara inanmayın ve saldırın. Succubus'ların grubunuzu etkilemek için söyledikleri müzik gerçekten çok güzel. Onlar da ölünce yine güneye doğru gidin.

Burada karşılaşacağınız Baatezu, Tanar'ri ile savaş halinde olan demon. Yine Good karakterler onunla savaşmak zorunda. Öldürdüğünüzde üzerinden ikinci Scepter Gem'i almayı unutmayın. Bu ekranda yalnızca bir portal var, onu kullanın.

Etraftaki Glabrezu'ları öldürdükten sonra batı portalından geçin. Bu oda bir wild-magic *odası. Eğer geçen ayki ToB yazımı okuduysa*nız wild-magic ne demek biliyor olmalısınız. Buradaki düşmanları temizledikten sonra oyunu kaydedin ve öylesine büyüler yapmaya başlayın, oldukça eğlenceli şeyler olabiliyor. *Kuzey portalından geçin. Buradaki Cambion'u* ve Demon Knight'lar exp için öldürebilirsiniz. Tekrar kuzeye gidin ve Demon Wraith'i öldürerek **White Dragon Scales***'i alın. Yine kuzeye gidin.

*Çıkış yerine geldiğinizde 10000 qxp kaza*nacaksınız. Burada Aesgareth ile kumar oynamanız gerekiyor, o yüzden başarılı oldukça oyunu kaydetmenizi öneririm. Oyun oldukça basit, iki tarafta bir kart çekiyor ve daha kötü *sonuçlananı seçen o eli kazanıyor. Neyi risk* etmeyi istediğinizi sorduğunuzda çıkış yolu (Vigil Stone) olarak cevap verin, nasılsa kaybederseniz tekrar yükleyeceksiniz. İlk iki eli kazandığınızda bir adet **Spectral Brand*** *(Long Sword +4) ve Wish büyüsü sahibi ola*caksınız (95000 qxp). Üçüncü el de bittiğinde artık bu bölümü rahatça terk edebilirsiniz. Size tavsiyem ne olursa olsun Aesgareth'e saldırmamanız, sonuçta o da sizi burada bırakmayacak kadar iyi niyetli. Sağdaki portal sayesinde 4. kata inebilirsiniz.

4. Kat

Kontrol size geçtiğinde birkaç yaratıklar savaşmak zorunda kalacaksınız. Makinenin yukarısındaki dolaplarda büyülü olmayan silahlar var. Bunlardan yanınıza birkaç tane alın çünkü Magical Golem'leri ancak normal silahlarla öldürebilirsiniz. Yukarı doğru gidin, ikinci odadaki golemleri öldürdükten sonra havuzdaki Blue Oil'i alın. Makinenin olduğu odaya dönün ve aşağı giderek iki odayı da temizleyin. Tekrar orta odaya dönün ve yukarıya gidin. Burası Mind Flayer'ların bulunduğu yer, yapmanız gereken tek şey buradaki tüm odaları temizlemek ve hazineleri almak. Umber Hulk'ların bulunduğu odadan Illithid Rod'u alın. Hücrelerden birinde ölmekte olan Apprentice'i bulacaksınız. Ona Carston hakkında soru sorun. Aşağı doğru devam edin ve öldürdüğünüz illithid'lerden birinin üzerinden çıkan Illithid Rod'un ikinci parçasını alın. Anahtarı oluşturduğunuza göre kilitli kapıyı açabilirsiniz. Odadaki Red Oil'i aldığınızda Vampiric Illithid'ler saldıracak.

Carston'a geri dönün ve bu sefer aşağıda

ki merdivenlerden inin. Aynı az önceki gibi oda oda dolaşıp herkesi öldüreceksiniz. Bu arada toplamanız gereken önemli şeyler Flint ve Tinder. Gith Captain'i öldürdüğünüzde üzerinden **Angurvadal*** (Long Sword +4) çıkacak. İskeletin dişinden de **Montolio's Clasp***'ı alabilirsiniz. Havuzu araştırıp son yağ olan Purple Oil'i alın. Eğer sağdaki kapıdan ilerlerseniz kırmızı ejderha Saladrex'i bulacaksınız. İlk olarak onunla konuşarak bilgi toplayın. Aslında ona saldırmasanız da olur ama exp istiyorum diyorsanız (64000 xp) kaçırmayın, ayrıca üzerinden **Staff of the Ram +4*** çıkıyor.

• Ejderhalarla savaşırken kullanacağınız en önemli strateji savaşçılarınızı yan yana değil de, ejderhanın etrafına yerleştirmektir. Böylece püskürtücü nefesini kullandığınızda yalnızca bir savaşçınızı uzaklaştırabilir, bu sırada diğerleri ona vurmaya devam edebilirler. Ayrıca ejderhayı gördüğünüz gibi Khelben's Warding Whip büyüsü yaparsanız koruyucu büyülerinden kurtulabilirsiniz.

Buradaki işiniz bitince yukarı çıkın. Eğer sol aşağıdaki kapıdan geçerseniz kendinizi bir Demi-Lich ile aynı odada bulacaksınız. Demi-Lich'ler oyundaki en zor düşmanlardan biri ve açıkçası çok iyi bir grubunuz olmadıkça ona bulaşmanızı tavsiye etmiyorum. Demi-Lich'lerin en büyük yetenekleri "Imprison-at-Will"dir. Yani istediği zaman karakterlerinizden birine Imprisonment yapabilir, kurtulma şansınız yoktur. Bu durumdan kurtulabilmek için de büyücülerinize mutlaka Freedom büyüsü ezberletmelisiniz. Yoksa kaybolan karakterinizi geri getirmeniz mümkün değildir. Eğer ana karakteriniz Imprison büyüsü yerse, oyunu tekrar yüklemek zorunda kalırsınız. Demi-Lich'i öldürebilirseniz 55000xp ve **Star Dagger +4*** kazanacaksınız.

Carston'a geri dönün ve sol tarafa doğru giderek sönük meşalelerin olduğu odaya girin. Buradaki meşaleleri hangi yağları kullanarak yakacağınızı anlamak için harita ekranına geçin ve yerdeki üçgenlerin renklerine bakın.



Kapı açıldığında (10000 qxp) içeri girin ve Rock ve Garock'u öldürerek üzerlerinden Axe of the Unyielding +3*'ü alın. Hazinelerin içinden Crsytal Mallet'i ve Clay Golem Page*'i almayı unutmayın.

Carston'a dönün ve makineye tıklayın. Kaç kere vuracağınız sorulduğunda altı cevabını verin. Carston'u öldürmeyin, size günlüğünü verecek. Makineyi kullandığınızda kontrollerle oynayarak oldukça kazançlı çıkabilirsiniz, eğer bu kata inene kadar notları topladıysanız bazı kontrolleri öğrenmişsinizdir. Yine de işte size kullanabileceğiniz tüm kontroller (bonuslar makineyi kullanan kişiye verilir):

Circle, Blue, Long : +1 INT
Square, Blue, Short : +1 DEX
Red, Green, Short: +1 CHA
Circle, Square, Triangle: +1 WIS
Circle, Red, Long: +1 CON
Square, Short, Medium: +1 STR
Triangle, Green, Medium : Storm Star +3*
Blue, Green, Long: Büyü direnci verir
Triangle, Red, Medium: 5. kata giden portalı açar (25000 qxp)

5. Kat

İlk olarak aşağıdaki kapıya gidin ve Helmite Ghost ile konuşun. Sırasıyla aşağıdaki üç kapıdan girip challenge'leri tamamlamanız lazım. Soldaki kapıyla başlayın.

Bu odada belli bir süre boyunca Orc'larla savaşacaksınız. Bu noktadan sonra orc'lar size pek sorun çıkaramayacaktır. Bir süre sonra ghost belirecek ve 21000 qxp kazanacaksınız. Havuzdan Ixil's Nail*'i alın.

Orta kapıya girin ve aşağı inin. Burada yine bir ejderha ile savaşacaksınız. Savaşa başlamadan önce bir iki tane Mordenkainen's Sword summon edin, size oldukça yardımları dokunacaktır. Ejderha ölünce (62000 xp) üzerinden **Hindo's Doom +3***'ü ve Warrior's Skull'ı alın.

• ToB'de en sık kullanacağınız büyülerden biri Mordenkainen's Sword. Zorlu yaratıklarla savaşmadan önce mutlaka 2-3 tane Mordenkainen's Sword summon edin. Bu kılıçlar hem oldukça güçlüler, hem de kolay kolay yok edilemiyorlar. Ayrıca düşmanların dikkati kılıçların üzerindeyken savaşçılarınızla daha etkili olabilirsiniz. Yazının kalanında bu büyüyü yapmanızı 'MS yapın' şeklinde önereceğim.

Sırada son kapı var. Burada yapmanız gereken tek şey Imp'le oyun oynamak. Sorduğu ilk bilmecenin cevabı 7. Bunu bilince sizinle para oyunun oynamak isteyecek, burada en son parayı alan oyunu kaybediyor. Öyle bir ayarlayın ki siz para aldığınızda ortada 5 tane kalsın, bunu da ilk sırayı ona vererek yapabilirsiniz. Mesela ilk olarak 2 para alın (9 kaldı), o 1 tane alırsa siz 3 tane alın ve paraları 5'e düşürün. O yine 3 tane alacak, 1 tane alın ve oyunu bitirin.

Bunu da bitirince ghost size 21000 qxp verecek. Dışarı çıkın ve ghost'tan Heart Key'i alın. Şimdi sıra soldaki kapıda.

İçerideki yaratıkları öldürdükten sonra makineye tıklayın. Makineden istediğiniz renk küreyi aldığınızda odada yaratıklar belirecek, bunları öldürdükten sonra küreyi aynı renkli sütuna yerleştirin. Her sütunda bir küre olduğunda Mind Key'i alacaksınız. Eğer isterseniz sırasıyla dört kırmızı, dört mavi, dört mor ve dört yeşil top alıp hepsini sütunlarına koyabilirsiniz. Böylece 16000 exp kazanırsınız. Renklere göre sırasıyla şu yaratıklar geliyor:

Kırmızı: Hobgoblin, Kuo-Toa, Troll, Greater Wolfwere
Mavi: Mage (her seferinde daha güçlüsü)
Mor: Skeletal Warrior, Shadow, Vampire, Lich
Yeşil: Mutated Spider, Umber Hulk, Earth Elemental, Beholder

Sırada son kapımız olan sağ kapı var. Karşılaştığınız düşmanları öldürün ve sunağa gelince tıklayarak ejderhadan aldığınız kafatasını yerleştirin. Şimdi yapacağınız Spirit Warrior'ı vereceğiniz komutlarla hareket ettirmek. İncelemede Nethack tarzı diye yazdığım yer burası işte.

İlk olarak iki kare sağa gidin ve sandığı açın, iskeleti öldürün ve Wand'ı alın. Başa dönün, iki kare kuzeye gidin, hayaleti öldürün ve sandıktan Helm'i alın. Bir güney, iki doğuya gidin. Köpeği öldürün ve Potion'ı ve Key'i alın. Bir batıya gidin ve odayı inceleyip Scroll'u bulun. Kuzeye ve doğuya gidin. Masadan Bracers'ı alın. Kuzeye gidin ve Scroll'u kullanın. Batıya gidin ve sandığı açın. Batıya gidin ve önce Wand'ı kullanın, sonra da Mummy ile savaşın. Böylece son anahtarı da almış olacaksınız (21000 qxp).

Şimdi ana odaya geri dönün. Buradaki her bir mühre tıkladığınızda 20000 qxp alacaksınız, anahtarı döndürdüğünüzde ise o mührü koruyan yaratıklarla savaşacaksınız. Anahtarları çevirmeden önce mutlaka Quick Save yapın, böylece kimlerle savaşacağınızı görebilirsiniz. Sağ üsttekini çevirince Spirits of Priest'ler ve bir tane de Mage geliyor. Alttakini çevirince Lich ve Flaming Skull'lar gelecek. Lich'in üzerinden **Erinne Sling +4*** ve **Serpent Shaft** çıkacak.

Son anahtarı çevirmeden önce bolca hazırlık yapmanız gerekli çünkü şimdiye kadar bu kadar güçlü yaratıklarla savaşmadınız. İsterseniz oyunu kaydedip bir bakın gelenlere. Özellikle Y'tossi ve The Huntress oldukça zorlu düşmanlar. Peki hazırlık olarak ne yapacağız?





Resimde gördüğünüz kurukafalar, Skull Trap isimli Mage büyüsüyle yapılıyor. Belli bir menzile düşman girdiği anda patlayarak oldukça zarar veriyorlar. Peki bunlardan onlarcasını bir arada yapıp, sonra anahtarı çevirirseniz ne olur? Yaratıklar doğrudan bu tuzakların üzerlerinde çıkacaklarından zincirleme bir patlama olur ve onlara oldukça zarar verirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken her başarılı büyüyü yaptıktan sonra Quick Save yapmanız. Çünkü en ufak bir dikkatsizlik bunların patlamasına yol açabilir. Bu büyüyü yapmadan önce büyücünüze tamamen bunu ezberletin, hepsini yaptığınız zaman dinlenin ve büyüleriniz dolunca tekrar yapmaya başlayın. Çünkü bu tuzaklar siz dinlendikten sonra da orada oluyorlar. Etrafı doldurduktan sonra beş tane de MS yapın. Patlamadan sağ çıkanlarla ilk etapta onlar ilgilenecek. Grubunuzdaki ana karakter haricindekileri ekranın sol üst köşesine götürün ve ana karakterle sağ taraftan dolaşarak anahtarı çevirin. Bunu yaptığınız anda siz de kaçın. Patlamalar bittikten sonra kalan yaratıklarla daha kolay savaşabileceksiniz.

Hepsi ölünce toplam 166000 xp kazanacaksınız, ayrıca elde edeceğiniz ganimetler arasında **Taralash Bow +4*** ve Gauntlets of Extraordinary Specialization bulunuyor.

Vanaya tıkladığınızda Seal açılacak ve Imprisoned One'ın yanına girebileceksiniz.

Imprisoned One (Demogorgon)

Demogorgon sizinle konuştuktan sonra Ritual Scroll'u quick item slotuna yerleştirin ve kullanın. Tekrar Demogorgon'la konuşun ve teklifini kabul ederek açılan sağ portaldan dışarı çıkın. Odren'e Imprisoned One'ı öldürdüğünüzü söyleyin. Odren ve adamları aşağı inince bir Scepter gelecek ve size ne yapmak istediğinizi soracak. Enter the Keep seçeneğini seçin (bu seçeneği yeni scroll'u almak için seçiyoruz, yoksa tekrar aşağı inmek zorunda değilsiniz).

Eğer Scroll'u kullanırsanız Demogorgon'u ve Odren'i içeride hapsedersiniz (80000 qxp). Ama bunu yaparsanız onunla savaşabile ihtimaliniz ortadan kalkar.

Eğer kendinize acayip biçimde güveniyor ve Demogorgon'u öldürebileceğinizi düşünüyorsanız tekrar içeri girin ve Demogorgon'un yanına inin. İçeri girdiğiniz anda Odren'in yanındaki savaşçıların öldüğünü göreceksiniz. Yani bu savaşta tamamen yalnızsınız. Hemen bir quick save yapın ve savaşçılarınızla aşağı inip Demogorgon'un ne kadar güçlü olduğunu görün. Demogorgon sizi gördüğü zaman yardımcı summon ediyor (ilk olarak iki tane Marilith). Marilith'ler de yukarıda gördüğünüz Y'tossi'lerin bir benzeri ve onlar bile aşırı zor.







Bir Demogorgon'un Ölümü

Burada size tek tavsiyem ilk olarak yukarıda birkaç MS yapmanız, mage veya cleric ile Summon Dark Planetar veya Summon Fallen Deva büyülerini yapmanız (bu büyüleri 20.levelden sonra seçebileceğiniz yetenekler sayesinde öğreniyorsunuz), sonra da merdivenlerden aşağı en güçlü savaşçınız ve büyücünüzle inerek Demogorgon konuşmayı bitirdiği anda büyücüyle Khelben's Warding Whip büyüsü yapıp yukarı kaçmanız. Khelben's Warding Whip belli sürelerle hedefteki koruma büyülerini teker teker kaldıran bir büyü. Demogorgon'un tüm korumaları kalkana kadar biraz süre geçmesi gerekiyor. Yukarı kaçtığınızda peşinizden yalnızca Marilith'ler gelirse çok şanslısınız. Eğer Demogorgon da gelirse tekrar yükleyin. İki Marilith'i öldürünce Demogorgon bir sürü Glabrezu summon ediyor ama bunlar Marilith'lerden daha güçsüzler. İşte bu sırada tüm savaşçılarınız, MS'larınız ve Dark Planetar ya da Fallen Deva ile aşağı inip tüm gücünüzle Demogorgon'a saldırın. Üzerindeki koruma büyüleri kalkmış olduğundan size direnebileceğini sanmıyorum. Yine de birkaç kez başarısız olursanız cesaretiniz kırılmasın. Demogorgon'u öldürdüğünüzde (36000xp+100000qxp) Orden ile konuşun ve Watcher's Keep'i bitirin.

ANA QUESTLER

Groove of the Ancients

Heykellerle konuştuğunuzda size kehanetlerden bahsedip başka bir yere gönderecekler. Burada karşınıza Illasera çıkacak ve size saldıracak. Savaşa bittiğinde hareket etmek istediğinizde ortam değişecek ve kendinizi cehennemde bulacaksınız.

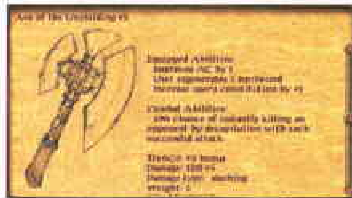
Infernal Fortress

İşte oyunda en sık geleceğiniz mekan. Burası sizin diğer boyuttaki eviniz, burada birçok testten geçecek ve istediğiniz zaman buraya dönüp dinlenebileceksiniz. Solar sizinle konuştuktan sonra Sarevok ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmanız bittiğinde isterseniz grubunuza katabiliyorsunuz. Her ne kadar Sarevok oyundaki en iyi savaşçı karakter olsa da onu grubuma almadım (açıkçası gruba o kadar alışmışım ki kimseden kopasım gelmedi, üç savaşçımın arasında en güçsüz olan Minsc'i bile bırakamadım).

Burada elinizdeki kullanmadığız veya henüz ne işe yaradığını bilmediğiniz eşyaları koyabileceğiniz boş yerler de bulunuyor. Bu şekilde üzerinizi oldukça hafifletebilirsiniz. Yukarıdaki büyük heykellere tıkladığınız zaman oyundaki istediğiniz bir eski karakteri summon ederek grubunuza katabiliyorsunuz (evet doğru tahmin, bunu da hiç kullanmadım).

Bu yerdeki en tatlı şey kişisel hizmetçiniz Cespenar. Çok sevimli bir konuşması var ve bunun da ötesinde müthiş bir yeteneği var. Elinizdeki bazı silahları ve eşyaları upgrade edebilmek. Bunun için elinizde gerekli bileşenlerin bulunması yeterli. Onunla konuşup neler yapabileceğini sorduğunuzda eşyalarınıza bakacak ve yapabileceği şeyleri size tek tek söyleyecek. Genellikle upgrade işlemleri 5000 altına mal oluyor. İşte size Cespenar'ın yapabilecekleri ve gereken bileşenlerin listesi: (Aksi belirtilmediği sürece bileşenlerin çoğunu Watcher's Keep'te bulacaksınız)

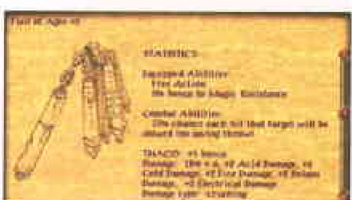












Challenge 1

Grubunuz hazır olduğunda soldaki merdivenlerden inin. Gavid'le konuşmanız bitince zayıftan güçlüye doğru değişen birkaç çeşit yaratıkla savaşacaksınız. Savaşlar bitince Gavid tekrar belirecek. Bundan sonra ana karakteriniz Pocket Plane yeteneği kazanacak. Bu yetenek sayesinde oyunda istediğiniz zaman Infernal Fortress'e dönebileceksiniz. Artık ana kapıdan çıkabilirsiniz.

Saradush

Size saldıranları öldürdükten sonra Melissan'la konuşun. Tavern' girin ve garson kızı rahatsız eden tipleri öldürüp onunla konuşun. Pyrgam Aleson ile konuşarak kaleye girmenin gizli yo-

İsmi	Bileşenler	Bulunduğu Yer
Case of Plenty +2	Case of Plenty	
Heartwood Ring	Oaken Ring Nymph's Tear	Amkethran Forest of Mir
Thieves Hood (daha iyisi)	Thieves Hood Ring of Invisibility Antidote Poison 10000 altın	
Helm of the Rock (daha iyisi)	Helm of the Rock Left Horn Right Horn	
Montolio's Cloak	Montolio's Clasp Montolio's Cloak	Amkethran
Wondrous Gloves	Bard's Gloves Star Sapphire Diamond Emerald Rogue Stone	
Blessed Bracers	Paladin's Bracers 10000 altın	
Circlet of Netheril	Bronze Ioun Stone Circlet of Netheril	Vampire Nest, Saradush
Golem Manual	Golem Manual Clay Golem Page Stone Golem Page Juggernaut Golem Page	Marching Mountains Abazigal's Lair
Improved Cloak of Protection +2	Cloak of Protection +2 Scroll: Invisibility Scroll: Improved Haste 20,000 altın	
White Dragon Scale	White Dragon Scales	
Blue Dragon Plate	Blue Dragon Scales	Abazigal
Aslyerferund Elven Chain +5	Bladesinger Chain +4 Scroll: Prot. from Normal Weapons 40,000 altın	Suldanesselar
Bag of Plenty +2	Bag of Plenty King's Tears 10,000 altın	Marching Mountains
Erinne Sling +5	Erinne Sling +4	
Fire Tooth +5	Fire Tooth +4 Bowstring of Gond	Sendai's Lair
Quiver of Plenty +2	Quiver of Plenty Rogue Stone 10,000 altın	
Darkfire Bow +5	Bowstring of Gond Darkfire Bow	Sendai's Lair Captain Erelon, Amkethran
Taralash +5	Bowstring of Gond Taralash +4	Sendai's Lair
Runehammer +5	Runehammer +4 Rune of Clangeddin	Siege Camp Sendai's Forest
Flail of Ages +4	Flail of Ages +3 Flail Head (Poison)	
Flail of Ages +5	Flail of Ages +4 Flail Head (Electric)	Abazigal
Storm Star +5	Storm Star +3 Starfall Ore	Kiser's House, Saradush
Club of Detonation +5	Club of Detonation +3 Ring of Fire Resistance	
Hindo's Doom +4	Hindo's Doom +3 Hindo's Hand	Abazigal's Lair
Spectral Brand +5	Spectral Brand +4 Skull of the Lich	Sendai's Lair
Ravager +6	Ravager +4 Serpent Shaft	Yaga Shura's Lair
Staff of the Ram +6	Staff of the Ram +4 Roranach's Horn	
Axe of the Unyielding +5	Baalor's Claw Axe of the Unyielding +3	Marching Mountains
Ixil's Spike +6	Ixil's Spike Ixil's Nail +4	
Dagger of the Star +5	Dagger of the Star +4 Star Sapphire (5)	
Carsomyr +6	Carsomyr +5 Eye of Tyr	Firkraag Sendai's Lair
Gram the Sword (gelişmiş)	Gram the Sword of Grief +5 Heart of the Damned	Abazigal's Lair Sendai's Lair
Purifier +5	Purifier +4 Eye of Tyr	Sendai's Lair
Foebane +5	Foebane +3 Ffar's Scabbard	Saradush Sewers
Angurvadal +5	Angurvadal +4 Liquid Mercury 10,000 gold	Sendai's Lair
Sword of Mask +5	Short Sword of Mask +4 Heart of the Damned	Sendai's Lair

lunu öğrenin. Temple of Waukeen'e gidin ve Farielle ile konuşarak kaleye giden anahtarı isteyin. Size jail anahtarını verecek. Dışarı çıkmadan önce birkaç şişe Elven Holy Water satın alın.

Dışarı çıkın ve Barracks'a girin. Herkesi öldürün ve etrafı araştırıp Sewers anahtarını bulun. Şimdi iki anahtarınız olduğuna göre ister Sewers, ister Prison girişini kullanarak kaleye girebilirsiniz.

Sewers

Amacınız bölgenin üst tarafına doğru gitmek. Yolda karşınıza çıkanları öldürün. Bir noktada yolunuz gizli bir duvarla engellenecek, onu lockpick ile açabilirsiniz. Buradan çıktığınızda ilk iki odada birçok hazine bulacaksınız. Bunlardan en önemlisi **Fflar's Scabbard***. Sağ üste doğru gittiğinizde vampirlerin bölgesine gireceksiniz. Bu bölgede birçok hücre ve birçok vampir bulunuyor. Her yeri dolaşın ve Skull ile Rusted Amulet'i bulun. Hücrelerden birinde karşınıza hayalet çıkacak ve size yapmanız gereken hakkında ipucu verecek. Mezarı açın ve içine Skull ile Amulet'i yerleştirin şu eşyaları bulun. Skull ve Rusted Amulet. Hayalet tekrar konuşunca Elven Holy Water'ı kullanın. Hayalet sizi daha önce giremediğiniz bir hücreye götürecek ve burada **Bronze Ioun Stone*** bulacaksınız.

Vampir bölgesinden çıkın ve yukarıdaki kapıyı kullanarak ilerleyin. En sonunda kaleye ulaşmayı başardınız. Buraya girdiğiniz anda üzerinize 5 kişi saldıracak. Onları öldürünce merdivenlerden çıkın. Gromnir ile Melissan'ın konuşması bittiğinde Gromnir ve arkadaşlarıyla savaşacaksınız. Ölünce üzerinden **Roranch's Horn***'u alın. Melissan tekrar belirecek ve buradaki insanları kurtarmak için Yaga Shura'yı öldürmeniz gerektiği söyleyecek. Ama ilk olarak onun ölümsüzlüğünün sırrını çözmeniz gerekiyor. Pocket Plane özelliğinizi kullanın ve Fortress'ten dışarı çıkarak Marching Mountains'a gitmek istediğinizi söyleyin.

North Forest

Yine askerleri öldürdükten sonra etrafta dolaşarak göreceğiniz Fire Giant'ları öldürün. Haritayı temizledikten sonra doğuya giderek haritadan çıkın ve Forest of Mir'e gidin.

Forest of Mir

Yolda Gorion ile karşılaşacaksınız. Aslında o Gorion değil, yalnızca size acı vermek isteyen bir yaratık. Size çeşitli şekillerde zarar verecek ve sabrınızı sınayacak. En sonunda da üzerinize Master Wraith'ler salacak. Hepsini öldürdükten sonra tapınağa girin. İçeride karşılaşacağınız ana yaratıklar undead'ler. Merdivenlerden çıkın ve Nyalee'yi bulun. Size Yaga Shura'nın ölümsüzlük sırrını açıkladıktan sonra bu bölgeyi terk edin ve Marching Mountains'a doğru yola koyulun.

Marching Mountains

Haritanın en altından başlıyorsunuz, amacınız sağ üst köşedeki mağaraya ulaşmak. İçeri girdiğinizde birçok Fire Giant (aralarına Elite'ler de var) size saldıracak ve açıkçası bu çok zor bir savaş. Fire Giant'lar çok güçlü, ayrıca yerdeki lavlara basınca da zarar gördüğünüz için oldukça dezavantajlı olacaksınız. Size tavsiyem tüm savaşçı gücünüzü tek biri üzerinde yoğunlaştırmanız, çok fazla zarar gördüğünüzde ise dışarı çıkıp Pocket Plane yapıp dinlenmeniz. Böyle bir iki seferden sonra girişi temizleyebilirsiniz.

Bu alanda sağ ve sola ayrılan yollar var. Bunlardan her birinde lav havuzunun ortasında bir container bulunuyor. Bu container'ları açtığınız zaman birkaç yaratık daha ortaya çıkıyor.

İlk olarak sola gidin ve container'ın içinden Hammer Wardstone'u alın. Bunu yaparken etrafınızda yeni yaratıklar ortaya çıkacak, Fire Troll'ları öldürmek için asit veya ateş kullanmanız gerektiğini unutmayın.

Şimdi sağ tarafa gidin ve buradaki container'dan da Skull Wardstone'u alın. Ortaya çıkan golemleri öldürdükten sonra bu bölümün başındaki iki yan odaya gidin ve duvarda tıklayabileceğiniz yerlere tıklayın. Böylece yukarıdaki diğer iki pasaj açılacak.

İlk olarak yine sola girin. Container'ın içinden Flame Wardstone'u alın ve ortaya çıkan Fire Elemental ve Burning Man'leri öldürün. Şimdi sağ tarafa gidin ve oradaki container'dan Blood Wardstone ve Psion's Blade +5'i alın.

Tüm Wardstone'lar elinizde olduğuna göre bölümün ortasındaki makineye gidip tıklayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda kuzey pasajı açılacak (20000qxp). Yukarıya giderek Yaga Shura'nın yatak odasına girin. Burada yerde birkaç tuzak bulunuyor, ayrıca etrafta bir sürü Fire Giant var. Size tavsiyem önce stealth yaptığınız thief ile bir iki Giant'ı üzerinize çekip diğerlerine bulaşmadan öldürmeniz. Böylece aynı anda çok fazla yaratıkla savaşmak zorunda kalmazsınız. Biraz ilerlediğinizde Berenn ile karşılaşacaksınız. Onu ve Fire Giant'ları öldürüp üzerinden **Balor's Claw***'u alın. Odanın en yukarısındaki mangala tıklayarak Yaga Shura'nın kalbini alın, hemen sağ yukarıda bulunan kapıyı açabilmek için 22 STR gerekiyor. Eğer güçsüzseniz sağda solda bulacağınız Potion of Fire Giant Strength'lerden birini için ve kapıyı açın. Buradaki kadını serbest bırakın ve kadının solundaki duvardaki yerden **Stone Golem Page***'i alın. Sol tarafta Yaga Shura'nın yatağını göreceksiniz. Yatağın ortasına tıklayın ve **Bag of Plenty +1*** ile Beating Heart'ı alın. Daha da sola giderseniz Imix ile karşılaşacaksınız. Onu öldürürseniz üzerinde **Ravager +4***'ü almayı unutmayın. Forest of Mir'e geri dönme zamanı.

Forest of Mir

Nyalee'nin yanına gidip ona bulduğunuz iki kalbi de verin. Yaga Shura'yı ölümlü hale döndürecek ama yine de size saldıracak. Onu ve çağırdığı yaratıkları rahatça öldürebilirsiniz. Artık sıra Yaga Shura'ya geldi.

Siege Camp

Biraz sola gidin, köprüyü geçtiğiniz anda Yaga Shura ve ordusu üzerinize saldıracak. Diğerlerini boş verin ve hemen Yaga Shura'yı bulup bütün gücünüzle ona saldırın. Ona zarar verdiğinizde ölümlü olduğunu anlayacak ve kaçacak. Bir süre etrafta dolaşın, Yaga Shura tekrar ortaya çıktığında yine tüm gücünüzle ona saldırın. Öldüğü anda Pocket Plane'e ışınlanacaksınız. Merak etmeyin, Pocket Plane'deki işiniz bittiğinde tekrar buraya geri dönüp Yaga Shura'nın üzerinden **Runehammer +4***'ü alabileceksiniz.

Pocket Plane

Solar annenizi çağıracak ve geçmişiniz hakkında daha fazla bilgi sahibi olacaksınız. Solar sizinle tekrar konuştuğunda vereceğiniz cevaplar oyunun sonunu etkileyecektir. Eğer Good iseniz şu cevapları seçin.

"I feel sorry for my mother..."
"Yes, there is a debt..."

Bundan sonra 40000 qxp kazanacak ve kampa geri döneceksiniz.

Siege Camp

Burada Melissan ile karşılaşacaksınız ve size diğer Bhaalspawn'lar hakkında bilgi verecek. Konuşmanız bitince etrafı yağmalayın ve Pocket Plane'e geri dönün.

POCKET PLANE

Challenge 2

Şimdi sıra 2. challenge'i tamamlamaya geldi. Sol taraftaki yeni açılan bölgeye girin. Burada kendinizin karanlık versiyonu ile savaşacaksınız. Biraz zor görünse de aslında pek fazla zorlanmayacağınız bu savaştan sonra etraf alignment'ınızı gösterir şekilde değişecek. Artık dışarı çıkıp Amkethran'a gidebilirsiniz.

Oasis

Bu bölgeye girdiğiniz anda kendinizi bir savaşın içinde bulacaksınız. Size saldıran herkesi öldürdükten sonra özellikle generalin üzerinde işinize yarayacak bir şeyler bulabilirsiniz. Oasis'in diğer tarafına gidin ve haritadan çıkarak Amkethran'a gidin.

Amkethran

Yoldan biraz yukarı çıkınca Balthazar ile tanışacaksınız. Size Melissan'ın bahsettiği Bhaalspawn'ların bulundukları yerleri haritada işaretleyecek. Şimdilik buradaki opsiyonel questler ile uğraşmayıp doğrudan Sendai'ye gidin.

Sendai's Enclave

Biraz yukarı çıkın ve oduncuyla konuşun. Ona Sendai hakkında soru sorun, sizden güneybatıdaki elfleri incelemenizi isteyecek. Eve girin ve içeriyi araştırıp **Rune of Clangeddin***'i bulun. Dışarı çıkın ve savaşçılarınızla haritanın güneybatısına gidin. Burada size Drow'lar, Umber Hulk'lar ve bir de Hive Mother saldıracak. Onları öldürdükten sonra yukarı gidin ve sağ taraftaki mezarları inceleyin. Oduncuya dönün ve ona mezarlar hakkında soru sorun. Onu biraz sıkıştırınca bir Drow'a dönüşecek ve arkadaşlarıyla beraber size saldıracak. Bu Drow'ları öldürdüğünüzde Sendai'nin saklandığı yere giden gizli kapı açılacak. Bu kapıyı mezarların hemen solunda bulabilirsiniz.

Önünüze çıkan yaratıkları öldürerek ilerleyin. Yol üçe ayrıldığında iki kapının kilitli olduğunu göreceksiniz. Açık olan yukarı pasaja girin ve saldıran Drow'ları öldürün. Thelynn'ss'in üzerinden Drow Guard's Key'i alın. Geri dönün ve iki yoldan birini seçin. Bunlardan birinde örümcekler, diğerinde ise köleler var. Eğer köleli yolu seçerseniz Slavemaster'ı öldürene kadar sürekli olarak etrafınıza Derro köleleri summon edilecek. Her iki yolun da sonunda aynı yere çıkacaksınız.

Buranın ortasına geldiğinizde ilk olarak sola gidin. Biraz ileride bir Lich ile savaşacağınızdan oyunu kaydetmenizi öneririm. Onu öldürdüğünüzde üzerinden **Heart of the Damned***, **Eye of Tyr*** ve **Drow Wardstone**'u alın. Merdivenlerin yanında ise **Skull of the Lich***'i bulacaksınız. Buradan çıkın ve yine ortaya döndükten sonra bu sefer yukarıya doğru gidin. Lich'ten aldığınız Wardstone sayesinde bu kapı açılacak. İçeride sizi zorlu bir savaş bekliyor, o yüzden hazırlıklı olun. Diaytha size sağdaki kapıdan girmeniz için meydan okuyacak. İçeride Earth Elemental Prince olan Ogremoch bulunuyor. Onu ve diğerlerini öldürdükten sonra sola doğru gidin ve Diaytha ile yanındakileri öldürün. İşiniz bittiğinde ana kapıya doğru gidin.

İçeri girdiğinizde Captain Egeissag size bire bir dövüş önerisinde bulunacak. Eğer karakteriniz bir savaşçıysa bunu gözünüz kapalı kabul edebilirsiniz. Captain ölünce üzerinden **Bowstring of Gond***'u alın. Spectator ile konuşun ve o gittikten sonra bir sonraki odaya girin.

Burada savaşacağınız yaratıklar Mind Flayer'lar. Eğer Psion's Blade'i aldıysanız sadece ana karakterinize bu silahı verip aralarına dalmanız yeterli olacaktır. Buradaki havuzun içinde **Liquid Mercury***'i bulacaksınız. Tekrar yukarı doğru gidin ve odadaki Mind Flayer ile Umber Hulk'ları öldürün. Artık karşınızdaki buranın son kapısı ve içeride sizi müthiş zor bir savaş bekliyor.

İçeri girdiğinizde Sendai kendisinin 7 tane heykel kopyasını yaratacak. Bunlar 1 Cleric, 2 Fighter, 1 Thief, 1 Fighter/Thief, 1 Mage ve 1 Mage/Cleric. Heykeller teker teker canlanıyorlar, yani birini öldürdüğünüz zaman diğeri canlanıyor. Ayrıca birini öldürdüğünüz zaman kapının oradan yardımcı Drow'lar geliyorlar. Savaş başlayınca yapmanız gereken ilk şey savaşçılarınızla size saldıran heykelin yanına giderken, büyücünüzle kapının hemen önüne MS ve Dark Planetar yapmanız. Böylece kapıdan gelen Drow'ların size sorun çıkarmalarını engelleyeceksiniz. Hatta ben kapı daha güçlü olsun diye Earth Elemental falan da summon ettim. Tüm heykelleri yendiğinizde Sendai belirecek. İlk olarak üzerinde Khelben's Warding Whip kullanın, sonra da ona tüm gücünüzle saldırın. Sendai öldüğü anda kendinizi Pocket Plane'de bulacaksınız.

Pocket Plane

Solar bu sefer sizin bir kopyanızı çağırıyor. Burada söyleyebileceğiniz iyi şeyler şunlar:

"I would prefer to find..."
"If I exist to stop the prophecy..." ,
"That is a relief..."
"I will prevent the destruction..." ,
"The quicker I get this..."

Evet sırada bir sonraki challenge var.

Challenge 3

Açılan yoldan aşağı inin. Burada masumiyetiniz ile karşılaşacaksınız ve o bir Slayer'a dönüşerek size saldıracak. Onu öldürdükten sonra portalı kullanarak Sendai's Lair'e geri dönün. Sonra da dışarı çıkıp Abazigal'a gidin.

Abazigal

Daha buranın başında çok çok zor bir savaş yaşayacaksınız. Yukarı çıkıp Draconis'i görmeden önce mutlaka hazırlık yapın. İlk olarak True Sight büyüsü yapın. Bir tane Dark Planetar ve 4 tane Mordenkainen's Sword yapın.

Önce Draconis'in Mage formuyla savaşacaksınız. Onu gördüğünüz anda eğer elinizde Wand of Spell Striking varsa kullanın, yoksa Breach ve Pierce Magic büyüleri yapın ve tüm savaşçılarınız ve summon ettiğiniz yaratıklarla saldırın. Draconis'in insan formunu öldürünce ejderha formuna geçecek ve şimdiye kadar karşılaştıklarınızdan daha güçlü bir ejderha olacak. Neyse ki True Sight yapmıştınız, yoksa görünmez bir ejderhaya karşı hiçbir şansınız olmazdı. Daha önce söylediğim ejderhanın etrafına yayılma taktiğini kullanın ve bu arada büyücünüzle de Khelben's Warding Whip ve Spell Strike yapın. Draconis'i öldürünce kafasını almayı unutmayın.





Canlı Draconis, ölü Draconis

İçeri girin ve Ekim Cyre'i öldürüp üzerinden Empty Breath Potion Flask'ı ve Stone to Flesh scroll'u alın. En soldaki havuza tıklayın (diğerlerinden şimdilik geçemiyorsunuz) ve diğer taraftan çıktığınızda karşılaşacağınız yaratıkları öldürün. Buradaki havuza tıkladığınızda aldığınız şişeyi Breath ile dolduruyorsunuz, böylece daha uzun süre nefesinizi tutmanız gereken havuzlara girebileceksiniz. Geri dönün ve geldiğiniz havuza tıklayın.

Şimdi de en sağdaki havuza girin. Burası hapishane bölümü ve birçok Kuo Toa öldürmeniz gerekecek. Biraz dolaşın ve hapsedilmiş Monk ile konuşarak Rope'u alın. Öldükten sonra üzerindeki **Hindo's Hand***'i alın. Tekrar havuzların olduğu yere dönün ve üst ortadaki havuza girin.

Bu bölgede bir sürü Eye ile savaşacaksınız. Yukarı doğru giderek Lycanth the Mad'i bulun ve ona Scroll of Reversal hakkında soru sorun. Onun için Gauth öldürmeyi kabul edin. Hemen yandaki havuzu kullanarak laboratuarına girin ve masadan **Juggernaut**

Golem Page*'i alın.

Dışarı çıkın ve Stone to Flesh büyüsünü kullanarak taşlaşmış tipleri canlandırın. Onları Gauth ile savaşmaya ikna edin (bunu dünyayı kurtarmak için yapmalarını söyleyin). Birkaç gün sonra geri dönecekler ve oldukça tatlı bir ara demo izleyeceksiniz. Görünüşe göre Black Isle sürekli oyunu kaydedip yükleyenlere azıcık takılmak istemiş. Şimdi Mad'in yanına gidin ve ona gözü vererek Scroll of Reversal'ı alın.

Canlandırdığınız taşların hemen altındaki havuza tıklayın ve sola giderek ejderhayı bulun. Onu Scroll'u kullanarak serbest bırakın ve karşılığında Wardstone'u alın.

Sola doğru gittiğinizde Abazigal'ın inine gireceksiniz. Yine gerekli hazırlıklarınızı yaptıktan sonra Abazigal'a saldırın. Onun da insan formundan sonra ejderha formunu öldürüyorsunuz ama açıkçası Draconis'ten daha kolay olduğunu söyleyebilirim. Abazigal öldüğünde üstünden **Gram the Sword of Grief +5*, Flail Head Electric*** ve **Blue Dragon Scales*** çıkıyor.



Abazigal da sizin gibi bir Bhaalspawn.

Şimdi kendinizi tekrar Pocket Plane'de bulacaksınız.

Pocket Plane

Solar'a verebileceğiniz iyi cevaplar şunlar:

"I only hope I will be...",
"Then any help you could..."
"It means that their plan..."
"I'll just have to stop...",
"If I can kill Balthazar before..."

Soldaki portaldan çıkınca Elminster ile karşılaşacaksınız. Size Balthazar'ın yanına girebilmeniz için ipucu verecek. Tekrar Pocket Plane'e dönün ve 4. challenge'i gerçekleştirin.

Challenge 4

Açılan yoldan aşağı inice Cyric ile karşılaşacaksınız. Sizinle savaşmaları için Favored of Cyric'ler summon edecek. Hepsini öldürünce bu challenge'i de tamamlamış olacaksınız. Pocket Plane'den çıkın ve tekrar Amkethran'a dönün.

Amkethran

Smuggler's Cave'e girin ve Saemon ile konuşun (eğer onu öldürdüyseniz tavern'in sahibi ile konuşmalısınız). Size yaptığı teklifi kabul edin ve onunla tekrar konuşarak hazır olduğunuzu söyleyin. Saemon sizi kapılardan içeri sokacak, içeri girdiğiniz anda Monk'larla savaşmak zorunda kalacaksınız. İsterseniz hemen yukarıdaki kapıdan Balthazar'ın taht odasına geçebilirsiniz.

Biraz yukarı çıkınca Balthazar size bazı şeyleri açıklayacak. Açıkçası Balthazar diğer Bhaalspawn'lara göre çok daha rahat öldürülüyor. Etrafta büyücü falan da olmadığı için tüm gücünüzle ona saldırıp rahatça öldürebilirsiniz. Balthazar ölünce tekrar Solar'la bulaşacaksınız. Söyleyebileceğiniz iyi cevaplar bu sefer şöyle:

"I'll stop you, Melissan..."
"I'd confront your kind of evil...",
"I will never let you get away..."

Pocket Plane

Sıra en son challenge'e geldi. Bu sefer ruhunuzdan kopan bir şeytan olan Ravager ile kapışacaksınız. Ravager yanına Bone Blades summon ediyor ve açıkçası oldukça da güçlü bir düşman. Ama artık oyunun sonuna geldiğinize göre sizi kimse tutamaz. Onu öldürdükten sonra iyice dinlenin, ihtiyacınız olacağınız düşündüğünüz büyüleri ezberleyin ve Cespenar'a elinizdeki (eğer varsa) kalan eşyaları da geliştirtin çünkü bir daha buraya dönemeyeceksiniz. Artık ana kapıdan çıkıp Bhaal'ın tahtına ulaşabilirsiniz.

Throne of Bhaal

Melissan'ın konuşması bitince hemen üzerine saldırın, ona bir süre zarar verdikten sonra tekrar konuşacak ve ortadan kaybolacak. Şimdi Melissan'ın belirdiği yere 3-4 tane MS yapın. Sol tarafta açılan köprüden Mana havuzuna geçin. Buradaki Air Elemental'leri öldürdükten sonra havuza tıklayın. Melissan aynı yerde ortaya çıkacak, MS'larla ve savaşçılarınızla tekrar üzerine saldırın. Tam ölmek üzereyken yine sizden kaçacak. Hemen bir rest yapın, oyunu kaydedin.

Sağ taraftaki havuza gidin ve buradaki Ice Elemental'leri ve Cryonax'ı öldürün. Havuza tıkladığınızda Melissan tekrar ortaya çıkacak. Onu tekrar ölmeye yaklaşıncaya kadar zayıflatın ve ortadan kaybolduğunda yine dinlenin, büyülerinizi hazırlayın ve kaydedin.

Şimdi sağ yukarıdaki son havuza gideceksiniz ama burada çok güçlü yaratıklar bulunuyor. Oraya gitmeden önce yanınıza yardımcı olarak Dark Planetar veya Fallen Deva summon edin. Tabii MS yapmayı da unutmuyoruz. Burada karşımızdaki yaratıklar çok güçlü bir Fallen Solar, Marilith'ler, Succubus'lar ve Alu Fiend'ler. Eğer bir kaç tanesini havuzdan dışarı çekip öldürebilirseniz daha rahat edersiniz. Hepsini öldürdüğünüzde havuza tıklayın ve oyunu mutlaka kaydedin, böylece iki farklı sonu da görme imkanınız olabilir.



Son havuzda çok güçlü yaratıklarla karşılaşacaksınız.

Şimdi Melissan'ı son bir kez öldürmeniz gerekiyor, az önceki savaştan sonra bu çok basit gelecek. Melissan'ı hallettiğinizde Solar ortaya çıkacak ve size Tanrı olup olmak istemediğinizi soracak.



Melissan'ı son kez öldürmeniz gerektiğinde hiç zorlanmayacaksınız.

Her iki cevabı da mutlaka deneyin ve neler olduğunu görün. Son demoyu izledikten sonra grubunuzdaki karakterlerin sonradan neler yaşadıklarını okuyacağınız bir demo daha gelecek. Bir destanı tamamlamanın verdiği huzurla demoların keyfini çıkarın.

Eser Güven | eser@level.com.tr



Edwin bizden sonraki yaşamında Red Wizard'ların lideri oluyor.

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

World War 2: Normandy

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın.

Kod		Sonuç
give [weapon ammo] [miktar]		Silahlar için cephane verir
noclip		No Clipping
Silah ve cephane listesi		
Örneğin give Colt45Ammo 100 veya give Colt45 1)		
Colt45	Bazooka	Rifle
Bazooka	Machinegun	Colt45Ammo
BazookaAmmo	MachineGunAmmo	Backpack
RifleAmmo	Machete	Landmine



Echelon

Görevi otomatik olarak kazanmak için

Oyun sırasında " tuşu ile konsolu açın "sv_success 1" yazın. Tüm hedeflerinizi otomatik olarak kazanacaksınız. Görevi bitirmek için [ESC] tuşuna basın.

Pearl Harbor: Zero Hour

Ekstraları açmak için

İşte hiç akla gelmeyecek bir hile...Görev seçim ekranında sağ tarafta arkada ufak bir uçak gibi görünen siyah gölgeye bir defa tıklayın. Böylelikle üç özel uçağı ve bir özel level'ı açacaksınız.

Vietnam 2: Special Assignment

"T" tuşuna basıp aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Kod	Sonuç
JohnWayne	Tanrı Modu
getsome	Tüm Cephaneler
fullmetaljacket	Tam Zırh
didnthurt	Tam Sağlık
almighty	Tüm Silahlat, Tam Sağlık/Zırh
onemanarmy	Tüm Silahlar
rocknroll	Sonsuz Cephane
ghost	Spectator Modu
retreat	Level Geçme





Legends Of Might And Magic

Sınırsız Wand cephanesi

Sorceress olarak oynayın. Sağ mouse tuşunu basılı tutup V tuşuna basın. Sağ mouse tuşunu bırakıp gene V tuşuna basın. Eğer doğru yaparsanız wand deki ışın siz sağ mouse tuşuna tekrar basıncaya kadar aktif olarak kalacaktır.

Anachronox

'Anachronox\anox\data\CONFIGS\Default.cfg' dosyasını herhangi bir text editörü ile açın 'set debug 0' satırını arayın ve bunu 0 dan bire çevirin. Böylelikle debug mode açılacaktır. Artık oyun sırasında ~ tuşuna basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz

invoke 1:86 - Hile Menüsü

battlewin – Savaşlardan Kaçarsınız

noclip - No Clipping

exec noxdrop - Bilinmiyor

exec noxdrop_ai - Bilinmiyor

exec bed - Bilinmiyor

exec envshot - Bilinmiyor





CHEATSTATION

Command And Conquer: Retaliation

Dev karıncalar: oyunu bitirip, zorluk seviyesini "hard" yapın. Artık İngiltere' ye gidip böcüklerle uğraşabilirsiniz.

Aşağıdaki hileleri yapabilmek için, yuvarlak veya farenin sağ tuşuyla, team menüsündeki belirtilen tuşlara basın.

Görünmezlik: kare, X, yuvarlak, X, üçgen(2)

Harita: üçgen(2), X, yuvarlak, üçgen, kare

Parabomb: X(3), yuvarlak, üçgen, kare

Chronoshift: kare, yuvarlak, üçgen, X, yuvarlak(2)

İnsan harvest etme: kare, X, kare, X, kare, X

Para: X(2), kare, yuvarlak(3)

Zafer: yuvarlak(2), üçgen, X(2), kare

Yenilgi: yuvarlak, X, yuvarlak, kare(2), X

Nükleer saldırı: yuvarlak, X, yuvarlak(2), X, kare

Metal Gear Solid: VR Missions

Ninja olarak oynama: başlık ekranında Ninja' nın yüzü var. Çok dikkat edip maskesini inceleyin. Yüzü ortaya çıktığı anda Start' a basıp Ninja olarak oynayabilirsiniz.

Hot Shots Golf 2

Hile modu: oyuncu adı olarak "2GSH" yazarsanız bütün karakterleri, bölümleri, topları, klüpleri ve diğer güzellikleri açabilirsiniz. Versiyonunuz tutmazsa "2GE" yazmayı deneyin.

Solak golfçü: oyuncu seçerken select + kare, sonra da X' e basın.

Alay etme: iki kişilik oyuna başlayıp yuvarlak + X + üçgen + kare yapın.

Hugo

Bölüm seçme: harit ekranında L1 + R2 yi en az on saniye basılı tutun.

Heart Of Darkness

Hile modu: ikinci joypadde L1 + L2 + R1 + R2 yi basılı tutun ve konsolunuzu açın. Birinci pad ile options' a girip oyunu yükleyin.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Hile modu: credits ekranında hızlıca yukarı, aşağı, sağ, sol, yuvarlak ve kareye basın. Tüm arabalar ve yollar açılacaktır. PAL versiyon için sağ, sol, yukarı, aşağı, yuvarlak

Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters: Anteus Rising 'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Hostile Waters\"solomisons.exe -setusupthebomb ". Daha sonra oyun sırasında "F8" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "F8" veya "Esc" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
enableallmovies 1	Tüm movieleri cinematik kısmından açar
filthylucre 1	99999EJ verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla bitirirsiniz

Aşağıdaki kodların sonuçları bilinmemekle birlikte denemekte serbestsiniz

aicolourdebugalscriptdebug	airace
allyourbasearebelongtous	applycontrolchanges
attractmode	bind
bindaxis	buildall
camdebug	camfirstperson
cancelcontrolchanges	changelevel
counters	debugtoggle
defaultkeys	deletesave
deydododatdohdontdeydoh	enabletyping
endtutorial	enteraxisredefine
enterbuttonredefine	forceshadowupload
hudrender	levelmenu
loadgame	lowfog
mapboxdebug	menu
m_aftermath	m_cabalmovie
m_chamber	m_Coldmoviefive
m_Coldmovieone	m_Coldmoviethree
m_Coldmovietwo	m_conference
m_culturefive	m_finale
m_Flags	m_foreshadow
m_handh	m_intro
m_nanobot	m_newintro
m_newintroend	m_newintromiddle
m_Ransom	m_smashtubes
m_terra	m_testtubes
m_tombakercold	m_tv
m_ufo	newgame
nextlevel	nofow
nouploads	objects
printing	printvidmem
properchopper	quit
restartlevel	resumegame
savegame	scriptinfo
sfxdebug	shadows
silly	simploids
startgamefromfrontend	terrain
terrainhugging	thereisnospoon
timings	WaveSmooth
Wireframe	Zfog



Max Payne

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F1] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arsında dolaşabilirsiniz.

Hile Kodları

Oyuna gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cephane	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip
No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Baretta verir	getberetta
Dolu Dual Baretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP5 verir	getmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınıza yazdığınız	
rakam kadar ekler	c_addhealth[rakam]
Zıpladığınız zaman ne	
kadar yükseleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüşü	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

ve kare yapabilirsiniz.

Modern era: hile modunu açıp Evolution modda "BEEM" olarak oynayın.

Golden era: aynı şekilde "BEEG" olarak oynayın.

Görevler:

2: "PALB"	3: "PALC"
4: "PALD"	5: "PALE"
6: "PALF"	7: "PALG"
8: "PALH"	9: "PALI"
10: "PALJ"	11: "PALK"
12: "PALL"	

Test Drive Le Mans (Le Mans 24 Hours)

Tüm arabalar ve yollar: quick race modunda isim olarak "TATOO" yazın.

Tüm Le Mans arabaları: "MONSTA"

1999 Audi RSR Prototype: "MAYOU"

1999 Toyota GT1: "PINOU"

1999 BMW prototype: "POHLIN"

Hızlı zafer: "FIRSTON"

Sosisli arabası: "HOTDOG"

Peynir arabası: "FROMAGE"

Pay arabası: "PIE"

Pizza arabası: "PIZZA"

Uzay yarışı: "NAIMAR"

Uzay mekiği: "MM1"

Jet araba: "MM2"

Mad araba: "MM3"

Taksi: "MM4"

Hippi otobüs: "MM5"

Dondurma kamyonu: "MM6"

Denizaltı: "MM7"

Plaj arabası: "BIGGY1"

Farklı açılış: "JACKPOT"

Legacy Of Kain: Soul Reaver

Enerjiyi yükseltme: oyunu durdurup L1 veya R1 basılı iken sağ, X, sol, üçgen, yukarı ve aşağı yapın.

Max sağlık: sağ, yuvarlak, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı.

Enerjiyi doldurma: aşağı, yuvarlak, yukarı, sol, yukarı, sol.

Enerji ve büyüyü doldurma: aşağı, yuvarlak, yukarı, sol,

Dinosaur'us

Level Şifreleri

SPIDY	GENESIS	SNOWMAN
MASELL	ASI	MURPHY
TSC	HEMETIX	PELLUS
VOID	PORTAS	CSABA
CABO	ZOLI	KAROLY
ZSOLTI	TIBI	THOMAS
BIRD	MATULA	MAJOM
FABLE	HURKA	KIGYO
HALAL	KARFIOL	ABRAK
GYOKER	BORZALOM	



CIA Operative: Solo Missions

CIA Operatives'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\CIA\"solomisons.exe -console". Daha sonra oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Konsolu kapatmak için yine "~" veya "Esc" tuşuna basın.

Sonuç	Kod
God modu	god
Uçma modu	fly
Yapay zekayı kapar	notargel
No clipping modu	noclip
Level seçimi	map x[1-6]
Oyun hızını ayarlar. Normalde hız 1 dir	timescale [rakam]
Credits ekranını gösterir	endgame



Pearl Harbor: Defend The Fleet

Yazımı çok kısa ama çok yararlı bir hile. Oyundaki "\data\ammo" dosyasını bir hex editörü ile açın. Buradaki silahların özelliklerinin yazdığı satırları değiştirebilirsiniz.



Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Oyun sırasında [Tab] veya "~" tuşlarından birine basın ve daha sonra çıkan satıra "panacea" yazın. Daha sonra yine [Tab] veya "~" tuşlarından birine basarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

KOD	Sonuç
God	God Modu
fly	Uçma Modu
ghost	No Clipping
walk	Fly/Ghost Modlarını kapar
allammo	Cephaneniniz doldurur
killpawns	Leveldaki tüm düşmanları öldürür
skiplevel	Sonraki Level'a atlar
open (harita adı)	adını yazdığınız haritayı açar

Oyundan hemen çıkmak için
Oyun sırasında TAB tuşuna basıp EXIT yazın
Quick Save:
Oyun sırasında TAB tuşuna basıp SAVEGAME yazın



Startopia

Sinclair Spectrum modu

Oyun sırasında [F11] tuşunu basılı tutun. Ve "[cliveroolz]" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirecektir. Ekran çözünülürlüğü eski 8 bitlik Sinclair Spectrum PC haline dönecektir. Kodu tekrar yazarsanız çözünülürlülük artar. Eğer kodu üçüncü kez girerseniz normale döner.

Oyun hızını değiştirmek için

Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp "rshiftspeedup" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirecektir. Daha sona aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Hızı Artırmak için : [Right Shift] + > tuşlarını basılı tutun.
Hızı düşürmek için: Hold [Right Shift] + < tuşlarını basılı tutun.
Normal hız için: Hold [Right Shift] + L tuşlarını basılı tutun.

Scuzzer görünüşü

Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp "rshiftscuzzercam" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bır mesaj belirecektir. Daha sona aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Num Lock'u kapatmayı unutmayın.

Açılar arasında dolaşmak için: [Right Shift] + [Numpad 7] tuşlarını basılı tutun.

Açılar arasında geri gitmek için: [Right Shift] + [Numpad 8] tuşlarını basılı tutun.



Alone in the Dark: The New Nightmare

Masa üstüne target kısmı "C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster" olan bir kısa yol yaratın ya da varolan kısa yolun target kısmını değiştirin. Oyundayken Inventory ekranınıza gittiğinizde bir hile menüsüyle karşılaşacaksınız.

Sonsuz Save Bug'ı

Carnaby olarak malikanenin girişini terk ettiğinizde bir ara demo belirecek ve Edenshaw ile karşılaşacaksınız. Demonun sonunda size bir charm of saving verecek. Eğer demo bittikten hemen sonra saveleyip reload ederseniz demo gene başlayacaktır. Böylelikle her seferinde 4 save alabilirsiniz.

CHEATSTATION



yukarı, sol.

Hurt Raziel: sol, yuvarlak, yukarı(2), aşağı.

Büyüyü doldurma: sağ(2), sol, üçgen, sağ, aşağı.

Max büyü: üçgen, sağ, aşağı, sağ, yukarı, üçgen, sol.

Barierlerden geçme: aşağı, yuvarlak(2), sol, sağ, üçgen, yukarı

Soul Reaver: aşağı, üçgen, L2, sağ(2), aşağı(2), sol, üçgen, aşağı, sağ.

Duvara tırmanma: üçgen, aşağı, L2, sağ, yukarı, aşağı.

Fire Reaver: aşağı, yukarı, sağ, yukarı, aşağı, sol, yuvarlak, sağ, aşağı.

Aerial Reaver: X, sağ, yukarı(2), üçgen, sol(2), sağ, yukarı.

Kain Reaver: X, yuvarlak, sağ, üçgen, sol(2), sağ, yukarı

Shark Köşesi

Point Blank 3

Sınırsız sağlık P1:	800AD990 - 0003
Sınırsız sağlık P2:	800AD992 - 0003

Sonic Wings Special

Sınırsız hak P1:	80126418 - 0002
Sınırsız bomba P1:	8012643C - 0502
Sınırsız hak P2:	80126484 - 0002
Sınırsız bomba P2:	801264A8 - 0502
Sınırsız kredi:	800E6254 - 0009

Time Crisis Project Titan

Sonsuz zaman:	8007D40C – 270F
Sınırsız hak:	8007D484 - 0005
Reload yok:	8007D47C - 0006
Max Hit:	800CFC24 - 03E7
	800CFC28 - 03E7
Max hasar:	800CFC1E - 03E7
Max nişan:	800CFC1C - 0064

Flintstones: The Bedrock Bowling

Hep kazanmak:	3007AF9A – 000A
Tüm kuşlar:	3007AF9B - 0003
Tüm elmaslar:	3007AF9C - 0063

Legacy Of Kain: Soul Reaver

Ana kod (açık olmalı):	800C123C - 0000
Sınırsız hayat:	D00D5DE4 - 0002
800D5DA8 - 86A0	D00D5DE4 - 0002

Championship Manager 2000-2001

Aslında bu hileden daha çok ipucu sayılır.

4-3-3 sistemi için en ideal takım

GK - Steve Harper - Newcastle - English

DL - Ricardo Gardner - Bolton - Jamaican*

DR - Jason McAteer - Blackburn - Irish*

DC - Michael Carrick - West Ham Utd - English

DC - Miguel Angel Nadal - Valladolid - Spanish

ML - Bojan Djordjic - Man Utd - Swedish/Turkish

MR - Kennedy Bakircioglu - Halmstad - Swedish/Turkish*

MC - Mutiu Adepoju - Free Transfer - Nigerian

FC - Cherno Samba - Millwall - English

FC - Daniel Nardiello - Man Utd - English

FC - Kenny Miller - Rangers - Scottish*

= Eğer küçük bir klüpseniz almanız zor olabilir.

Hileleri

Efsanevi Brezilyalı oyuncuların listesini görmek için menubar'da isminizin üstüne klikleyin. Sonra Player/Staff Search kısmına gidip Filter'ı seçin ve kutunun içine "Champion" yazın. Tüm efsanevi Brezilyalı oyuncuların listesi önünüze çıkacaktır.

Bir hakemi kovdurmak

1-Ekim'de maç yapıncaya kadar bekleyin.

2- Maçtan sonra hakemi kovun (sack). Bunu beş kez yapın ve bu arada gazetenize bakmayın.

Şimdi haberlere bakın. Hakem yüksek bir olasılıkla kovulmuştur. Eğer olmamışsa bir maç sonra gene deneyin.

Conquest: Frontier Wars

Oyun sırasında [Enter] tuşuna basın ve aşağıdaki cümleyi girin. Cümleyi girerken çok dikkatli olun ve aynısını girmeye dikkat edin." Give the sushi to Sean" tabiki bunu girerken tırnakları kullanmayacaksınız. Böylelikle hileleri açarsınız. Sonra enter'a basıp aşağıdaki sözcüklerden istediğinizi girebilirsiniz.

Sözcük	Sonuç
A winner is you!	Görevi kazandırır
I am evil Homer	Görevi kaybettirir
spacebridge	Görevleri açar
The Master Builders	Hızlı İnşaat
Your chicks for free	Bina masraflarını kapar
The Ultimate Doom	Oyuncuyu yok eder
If they could see me now	*Fog of War'ı kaldırır*
I'll rip out your optics	Normal Fog of War
I can see clearly now	Fog of Discovery'i temizler
I want a raise	Ore verir
Do you smell something?	Gas verir
The courage of the fearless crew	*Crew verir*
Some Great Reward	Kaynakları maksimum yapar



Heroes Chronicles: The Final Chapters

Kodları girmek için oyunu oynarken [TAB] tuşuna basın

Kod	Sonuç
nwcagents	Boş slotları 10 black knight ile doldurur
nwclotsofguns	Tüm savaş makinalarını verir
nwcneo	Level'ı geçersiniz
nwctrinity	Boş slotları 10 archangel ile doldurur
nwcfollowthewhiterabbit	Luck maksimum olur
nwcnebuchadnezzar	Sınırsız hareket
nwcmorpheus	Morale Luck maksimum olur
nwcoracle	Puzzle map tamamen açılır
nwcwhatisthematrix	World map tamamen açılır
nwcignoranceisbliss	World map kapanır
nwctheconstruct	100.000 gold ve her kaynaktan 100 tane verir
nwcbluepill	Oyunu kaybettirir
nwcredpill	Oyunu kazandırır
nwcthereisnospoon	999 Mana ve tüm büyüleri verir
nwczion	Tüm binaları açar
nwcphisherprice	Oyunun renklerini değiştirir



Atlantis: The Lost Empire - Trial By Fire

Oyun sırasında [Alt] + '~' ve [Enter] tuşlarına basıp aşağıdaki kodları girin. Sonra [Alt] + '~' tuşlarına gene basın.

Kod	Sonuç
all tools 1	Tüm eşyalar
fly 1	*Fly Modu*





CHEATSTATION

800D5DAA - 0001 D00D5DE4 - 0001

800D5DA8 - A120 D00D5DE4 - 0001

800D5DAA - 0007

Sınırsız büyü gücü: 800D5DBC - 0063

800D5DBE - 0063

Level 4 enerji: 800D5DA4 - 0004

Metal Gear Solid: VR Missions

Advanced mod, tüm silahlar, practice, tüm bölümler açık:

800E546E - 8FE0 800E5470 - 3E0F

800E5472 - F0F8 800E5474 - 0F8F

800E5476 - F83E

Advanced Mode, tüm silahlar, time attack, tüm bölümler açık: 800E5486 - 8FE0

800E5488 - 3E0F 800E548A - F0F8

800E548C - 0F8F 800E548E - F83E

Snake veya Ninja için sınırsız sağlık:

800B7316 - 0600 800B7318 - 0600

Sınırsız hava: 800AC844 - 03E7

Fark edilince radar kapanmaz: 800AC810 - 0000

Hayalet *mod:* 800AC820 - 0000

800AC822 - 0000

Reload yok: 800AC7FC - 0019

FA-MAS: 800B5BCC - 03E7

800B5BE0 - 03E7

Nikita: 800B5BD0 - 03E7

800B5BE4 - 03E7

Stinger: 800B5BD2 - 03E7

800B5BE6 - 03E7

C4: 800B5BD6 - 03E7

800B5BEA - 03E7

Stun grenade: 800B5BD8 - 03E7

800B5BEC - 03E7

Chaff grenade: 800B5BDA - 03E7

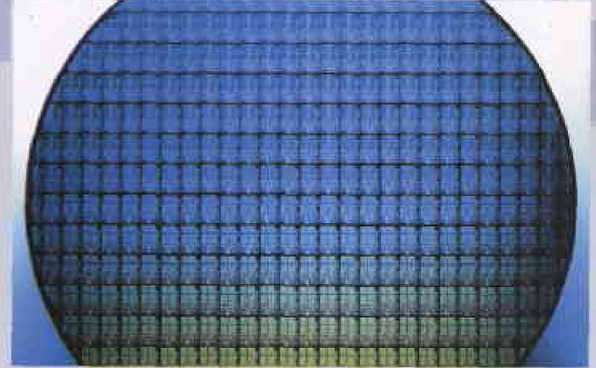
800B5BEE - 03E7

Bu kodları kullanabilmeniz için GameShark, Exploder, Action Replay cihazlarına, veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir.

donanım



fare avı



ez's zone

Hep bilindik şeyler. Sıcak, çıkılamayan tatiller, çok çalışmak, çok yorulmak vs. Ama bu ay kendime tatil verip hem eğlenceli hem de rahat bir test konusu seçtim; mouse'lar. Geçen ay sırtımda o kadar monitörü taşıdıktan sonra 100-200gr'lık donanım incelemek çok güzeldi.

Bu arada geçen ay sırt ağrısında etkisiyle küçük bir hata yapmışım. Philips 107B ile 107T'yi birbirine karıştırdım. Geçen ay ödül alan monitörümüz 107T olacaktı.

Bu ay ayrıca Ez's Zone'da CPU'ların bir parça gereğinden fazla abartılan gelişmiş komut setleriyle ilgili ilginç bir yazı var. Mutlaka okuyun. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek





Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

radeon'unadıkondu

ATI yeni ekran kartlarını nihayet duyurdu



Uzun süredir Radeon 2 olarak beklediğimiz ATI'ın yeni kartlarının isimleri ve tüm özellikleri belli oldu. Radeon gibi yeni kartlarda iki ayrı versiyon çıkacak; Radeon 8500 ve Radeon 7500. Temelde iki kart da aynı ancak farklı hızlarda çalışıyorlar. Yeni Radeon'lar ilk versiyonda bulunan Charisma Engine, Pixel Tapestry, HyperZ II, Video Immersion ve Hydravision teknolojilerinin ikinci versiyonlarına sahip. Ayrıca dizi film şeklinde sırayla duyurduğu üç yeni teknoloji Smoothvision, Smartshader ve Truform'da yeni kartlarla birlikte hayat bulmuş olacak. Bunlardan en yenisi olan Truform oldukça çarpıcı. Oyunlarda ki modellerin poligonlarını düzelterek daha gerçekçi gözükmesini sağlıyor. Üstelik bunun için oyun tasarımcılarının hiçbir şey yapmasına gerek yok. Çünkü bu sistem mevcut oyunlarda dahi işliyor. Bu sayede oldukça eski oyunlarda dahi düşük poligonlu modeller daha iyi gözüküyor. Lara Croft fanları için iyi bir haber.

ATI uzun süredir bu teknolojileri piyasaya sürmek için büyük bir çaba gösteriyor. Elbette bunun sebebi performans olarak sürekli gerisinde kaldığı NVIDIA'nın önüne geçebilmek. İlk teknolojilerin çok fazla oyun geliştiricilerinden ilgi görmemesi üzerine oyun tasarımından bağımsız gelişmeler ve tam DirectX 8.1 uyumlu teknolojilerin peşindeler ve bunda da çok iyi ediyorlar.

Ama Radeon 8500 ve 7500'ün açıklanmasıyla işler bir parça daha değişti gibi. Çünkü Radeon 8500'ün henüz piyasaya çıkmaya hazır olmayan ilk versiyonu, beta sürücüleri ile bile GeForce 3'den daha yüksek performans veriyor. Hem de öyle az buz bir farkı değil yüksek çözünürlüklerde %20'yi geçiyor.

Elbette bu noktada GeForce 3'ün Radeon 8500'den aylar önce çıktığını ve GeForce 3 Ultra ile NVIDIA'nın bu farkı kapatma ihtimalinin oldukça yüksek olduğunu gözden kaçırmamak lazım. Detonator 4 sürücüleri ile bu farkın %5'ini zaten kapattılar. Bu kapışmayı izlemek keyifli olacak.

creativeyeniseskartınıduyurdu!

Live! Gidiyor yerine Audigy geliyor



Creative 3 sene önce çıkarıp bütün dünyayı eline geçirmesini sağlayan Live! serisinin yerini alacak olan yeni ses kartını duyurdu. Audigy ile birlikte Live!'ın kalbini oluşturan EMU10K1 ses işlemcisi de yerini Audigy'nin işlemcisine ve onun 32-bit'lik çoklu efekt motoruna bırakıyor. Audigy ile Live! arasında ki asıl fark da bu. Bu yeni 32-bit'lik motor sayesinde EAX çok farklı bir çehreye bürünüyor. Bu yeni çehrenin ismi EAX Advanced HD.

EAX'da sesler sadece 4 kanala doğru olarak yerleşir ve reverb sayesinde gerçekçi yankılanmalar oluşurdu. EAX Advanced HD'nin yapabildikleri bunun çok ötesinde. Kısaca bir göz atalım.

Multi-Enviroment: Bu özellik sayesinde EAX'da bulunan environment'lardan aynı anda dört tanesi gerçekleştrilebiliyor.

Environment Morphing: Bir ortamdan diğerine geçerken ses geçişlerinin daha doğal olmasını sağlıyor.

Enviroment Panning: Bu efekt sayesinde uzaktaki sesler bize ulaşırken kendi bulundukları ortam ve arada ki ortamlar hesaplanarak gerçekleştrilecek.

Environment Reflections: Seslerin yüzeylerden yansıyarak bize ulaşması aslına uygun olarak gerçekleşmek.

Environment Filtering: Seslerin yüzeylerden geçişinin (mesela cam), dış veya iç mekanda oluşunun çok daha gerçekçi simule edilmesini sağlayan bir efekt.

Görüyorsunuz ya... Creative gerçekten bunları başardıysa EAX Advanced HD'nin yaratacağı etki EAX'ın çok ötesinde olacak. Beni düşündüren tek şey oyun tasarımcılarının bu kadar detayla uğraşmaya ne denli sıcak bakacağı.

Canon'un güzel bir resmi

Canon yeni bir dijital kamera sürüyor piyasaya ki uzaktan bakmak bile ağzımızı sulandırıyor. PowerShot G2 isimli kamera 4 megapixel'lik CCD çözünürlüğe sahip ki bu çektiğiniz her resim poster boyutunda demek. Piyasada bu çözünürlükte kameralar bulmak mümkün ama genelde CCD'si daha düşük çözünürlükte olduğu ve sanal olarak resim ebatı büyütüldüğünden görüntü kalitesi bu kadar iyi değil, veya CCD'si daha yüksek ama kullanılabilirlik ve fiyat ciddi dezavantajlar var. Ayrıca PowerShot G2 daha düşük güç tüketimi, daha kısa aralıklarla çekim yapabilme ve 3X optik zoom'a sahip. Hepiniz koşun alın demek isterdim ama yurt dışı fiyatı 999$.



creative 16x cd-rw

Creative bu ay 16X hızında ki CD yazıcısını piyasaya sürdü. CD yazıcılarında performans ve kalite olarak çok üst düzey olmasa da fiyat/performans olarak oldukça iyidir Creative. Yeni modelde de bu pek farklı olmayacak gibi. Tahmini fiyatı 129$ olan üründe ayrıca burn-proof benzeri buffer underrun kullanan bir teknoloji kullanılmış. Ama bunun piyasadaki sistemlerden hangisi olduğu ve nasıl çalıştığı hakkında bir detay bilemiyoruz.



bilişimgeliyorhazırolun

Bilişim 2001'e gidecekler için tavsiyeler

Bilişim '01
A CeBIT Event

Ülkemizin en büyük bilişim fuarı olunca kaçıracak değiliz elbette. Ama geçen sene Bilişim Fuarı hakkında ki yazımı okuyanlar nasıl acı deneyimler yaşanabileceğini bilir. İyi bir bilişim fuarı deneyimi için ihtiyacınız olanları yazıyorum. Aman ihmal etmeyin.

1- Survival Kit. Bilişimin hengamesi ve İstanbul'un neresinden giderseniz gidin Beylikdüzü'ne yolun 2-3 saat sürdüğünü düşününce başınıza her şey gelebilir. Bu yüzden inventory'nizde mutlaka bir ilk yardım çantası, bir hafta yetecek kadar kuru gıda ve bolca su, acil aramaları hazır bir cep telefonu (tercihen uydu telefonu), arabayla gidecekseniz çekici cihazı hazır bulunsun.

2- Valkie Talkie veya uzunca bir ip. Grup halinde gidenlerin birbirlerini kaybettiklerinde tekrar buluşabilmek için mutlaka bir araca ihtiyacı var. Valkie Talkie veya telsiz falan ayarlayamazsanız da uzun ve kalınca bir ipi karşılıklı olarak belinize bağlayabilirsiniz.

3- Kulak tıkacı. Bilişimden sonraki haftalarda işitme fonksiyonunuzun yerinde olması için mutlaka gerekli.

4- Dürbün. Eğer bilişime gelen ünlüleri (mankenler, şarkıcılar, futbolcular vs.) görmek istiyorsanız kalabalığı yarmak yerine yüksekçe bir yere çıkıp dürbünle bakmak daha mantıklı.

5- Tatilya indirim kuponu. Eh oraya kadar gitmişken bir Tatilya'ya da uğrarsınız artık (fuardan çok vakit kalıyor ya)

6- İyi bir fuar haritası. Ortalık öylesine kalabalık ve karışık olacak ki harita ile bile yolunuzu bulmak çok zor. Ama en azından mutlaka gitmeniz gereken yerleri işaretlerseniz işiniz kolaylaşır.



Bu arada fuarda kesin kaçırmamanız gereken şeyler var. Birincisi her zamanki gibi büyük ve dolu olacak olan Microsoft standı. Bu sene standın dört bir yanını Windows XP logoları ile dolu bulacaksınız. Sanırım XP'de küçük bir deneme sürüşü şansınız da olur. Ama asıl kaçırılmaması gereken bölüm standın neredeyse yarısını kaplayan oyun ve oyun donanımları kısmı elbette. Ayrıca her gün saat 16:30'da oyunlarla (ve belki X-BOX) ilgili küçük seminerler olacak. Kaçırmamanız gereken diğer bir stand AMD'ninki. Standda DDR-266 teknolojisinin yanı sıra Palamino çekirdeğine sahip 1.5GHz'lik Athlon'u da görebilirsiniz. Diğer bir çarpıcı ürün olan Creative'in yeni Audigy ses kartı için Empa ve Multimedya standlarına uğramayı unutmayın. Tabii bizim standa uğramanızı söylememe gerek yok. Her zamanki gibi eski sayıları bulma şansı ve özel abonelik fırsatları olacak. Küçük bir ihtimal bizi de yakalarsınız belki. Ama uzak olduğu için biz de ancak fuarı gezip yeni neler var bakmaya gideceğiz herhalde.

nvidia'nınkontratağı

Detonator 4 geliyor!

ATI bu ay dört bir yana ön inceleme için Radeon 8500 yollayıp da herkes bu yeni harika kartın GeForce 3'ün nasıl ezdiğini konuşmaya başlayınca NVIDIA hemen kontra atağa geçti. Detanator 4'ün betalarını dört bir yana saldı. Bu yeni sürücüler yeni özellikler getirmiyor ama GeForce 3'lerde %5'e varan performans artışı sağlıyor. Modeller eskiye gittikçe performans artışı da azalıyor elbette. Ama %1 bile olmasa bedava performans artışı kadar güzel ne olabilir?

Bu arada bir anakart üreticisinden öğrendiğimize göre nForce 2 ay gecikecek. Kaba bir hesapla ülkemize gelmesi 2002 başını bulacak.



NVIDIA.

windows xp beklenenden önce çıkabilir

Microsoft'un büyük umutlar bağlanan yeni sistemi Windows XP'nin OEM firmalarınca önceden sunulması söz konusu. Ekim sonunda çıkacak olan Windows XP, Eylül ortasından itibaren Dell ve Compaq gibi firmalarca yeni sistemleriyle birlikte verilmeye başlanabilir.

intel 2GHz'i aşıyor

Her ay daha hızlı bir Pentium 4'ü duyuran Intel siz bu satırları okurken büyük ihtimalle 2GHz'lik Pentium 4'ü piyasaya sürmüş olacak. AMD'nin Palamino'sunun çıkışıyla birlikte önümüzdeki aylarda Intel işlemcilerine biraz daha hız verecek gibi.

P4 için DDR-RAM

Intel'in tüm baskılarına ve buna hakkı olmadığını söylemesine rağmen VIA, DDR-RAM desteğine sahip çipseti P4X266'nın üretimine başladı. Yeni çipset ayrıca SD-RAM'de destekliyor. Diğer özellikleri arasında north ve south bridge arasında 266 MB/sn hızında veri transferi sağlayan V-Link özelliği, 4GB'a kadar RAM desteği, entegre netwok kartı, entegre ses kartı, MC'97 modem desteği, 6 USB portu bulunuyor. ■ ■ ■



Fare Avı

İyi bir mouse bulmak o kadarda kolay değildir. Ama sizin için gerekli tüm bilgileri açıklıyoruz.

Bir bilgisayarın en önemli parçasıdır mouse (fare demeyi sevmem). Ne annemizin elini ne de sevgilimizinkini tutmadık avuçlarımızda bu kadar. Öyleyse tüm donanımlar içinde mouse'ları önemsememek, sıradan bir tane seçmek niye? Bu yüzden sizin için piyasada bulunan en iyi mouse'ları bir güzel test ettik. Bu gerçekten zor bir test süreci oldu. Yerle bir edilen onlarca üs, yapılan binlerce frag sonunda bütün mouse'ların artı ve eksilerini toparlayıp hangisinin kim için uygun olduğunu az çok belirledik. Testimizde bize R6 Operatives klanından profesyonel CS oyuncuları [R-6]Eddie Price ve [R-6]Dieter Weber de yardımcı oldu.

Tek tek yarışmanıza katılan mouse'ları daha yakından tanımadan önce her zaman olduğu gibi mouse seçerken nelere dikkat etmemiz gerektiğine bir bakalım.

Optik mi Toplu mu?

Bu soru mouse'lar için "Olmak ya da olmamak" gibidir. Yani bir mouse alırken ilk karar vermeniz gereken soru. Trendler optik mouse'dan yana elbette. Yeni teknoloji, daha bir dertsiz vs. Ama pek çok oyuncu optik mouse kullanmamayı tercih ediyor. Şimdi her ikisinin de artılarını ve eksilerini gözden geçirelim.

Optik mouse'un bence en büyük artısı kirlenmemesi. Toplu mouse'larda topun hareketini algılama görevi üstlenen silindirler nedense mouse topunu temizleme işlevini de üstlenirler. Onca pisliğin o silindirlere nasıl olup da öyle yapıştığını hiç anlayamamışımdır. Ama oyunun ortasında mouse'un hareket etmediğini farketmenin ne denli sıkıcı olduğunu hepimiz biliriz. İşin kötüsü ne kadar temizlerseniz temizleyin zaman içinde bu kirlenme performansınızı illa ki düşürecektir.

Optiklerin ikinci büyük avantajı mousepad olmaksızın sorunsuz çalışmaları. Mousepad'iniz ne kadar iyi olursa olsun sonuçta kullanım alanınızı sınırlar. Üstelik o kadar da iyi değilse, kayıp durur ve sizi deli eder.

Ayrıca pek çok toplu mouse optikler kadar hassas değildir. Elbette optik mouse'lar kadar hassas olan toplu mouse'lar da mevcut. Ama azınlıktalar.

Şu ana dek optiklerin artılarından bahsettik. Sıra geldi eksilerine. En önemlisi mouse'u havaya kaldırırsanız tekrar indirdiğinizde bir süre için çalışmayabilir. Bu yüzden optik mouse kullanırken kaldırıp indirmemeye dikkat etmeniz gerekir. İkinci bir hata mouse ile ani bir hareket yaptığınızda sapıtıp sizi deli gibi kendi etrafınızda döndürmesi. Aslında bunu genellemek doğru değil. Çünkü daha çok Microsoft mouse'lara özel bir problem.

Sonuçta bir mouse'un optik olması tercih sebebi. Ama çok iyi bir toplu mouse'da, temizliğe aşırı dikkat ettiğiniz ve iyi bir mousepad kullandığınız sürece aynı performansı alabilirsiniz.

Önemli olan işlevi

Her ne kadar işlev her zaman önce gelse de söz konusu olan mouse'lar olunca boyut çok önemli. Her şeyden önce bir mouse seçerken elinize uygun olmasına dikkat etmelisiniz. Mümkün olduğunca elinizin rahat ettiği en küçük mouse'u seçin. Eğer eliniz mouse'un üzerindeyken berjer bir koltuğa yayılmış kadar rahat ediyorsa bilin ki bu mouse size uygun değil. Çünkü arabalar gibi mouse'ların da küçük olanları daha kıvraktır, doğru deyimle daha iyi kaçar.

Küçük bir mouse reflekslerinize daha hızlı tepki verir. Burada önemli olan özellikle mouse'un taban alanının boyutu. Kimi mouse'lar tabana doğru genişler, kimileri ise daralır. Tabana doğru daralma mouse'un daha az bir alana sahip olmasını, masaya daha az temas etmesini ve daha rahat hareket etmesini sağlar.

USB mi PS/2 mu?

Mouse'un sahip olduğu bağlantı aslında çok da önemli değil. Çünkü PS/2'da USB'de yeterli bant genişliğini sunuyor. Elbette USB kullanışlılık açısından daha iyi. Daha az sorun çıkarır, bilgisayarı açıp kapamadan takılıp çıkarılabilir. Ayrıca PS/2 portunun bozulması durumunda açıkta kalmazsınız. Elbette mouse'un her ikisine de sahip olması en güzeli.

Çok tuşu olsun mu?

Bu aslında sizin karar vereceğiniz bir şey. Eğer o fazladan tuşları kullanacaksanız elbette bu iyi bir şey. Ama kullanmayacaksanız hiç de iyi bir şey değil. Çünkü en kullanışlı parmaklarınızın altında gereksiz yer işgal edip sizi rahatsız ederler. Mesela mouse'u kavradığınız işaret ve yüzük parmaklarınızın altında bir düğme olması mouse kavrayışınızı azaltır.

Bana sorarsanız tuş sayısından çok tuşların yapısı daha önemli. Öncelikle tuşlar her durumda ıskalamayacağınız kadar geniş olmalı. Ayrıca çok seri basmanıza olanak verecek

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Optik ve kablosuz mouse'ların faydalarından ayrı ayrı bahsettik. Elbette hem optik hem de kablosuz olan bir mouse harika olurdu. Aslına bakarsınız Microsoft böyle bir mouse geliştirdi. Önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek olan Wireless IntelliMouse Explorer'ın bir prototipi test ettiğimiz mouse'larla birlikte elimize ulaştı. Intellimouse Explorer'ın kablosuz modeli gibi görebileceğimiz Wireless IntelliMouse Explorer görünüş olarak nefes kesici. Prototip olmasından kaynaklanan bir iki sorun dışında da oldukça iyi çalışıyor. IntelliMouse Explorer gibi oldukça iri olması dışında harika bir mouse. Piyasaya çıktığında fiyatı 58$ olacak.



kadar yumuşak olmalı. Ama bastığınız yerde kalan bir tuş ne işe yarar ki. Bu yüzden yumuşak olduğu gibi çok iyi geri yaylanıyor olmalı.

Kablosuz iyi midir?
Elbette iyidir. Sonuçta mouse'unuzu sınırlayan her şey dezavantaj. Kablosuz mouse'la daha özgür olursunuz. Hele masanızın üstü o benimki gibi kabloya takılabilecek bir sürü ıvır zıvırla doluysa. Ancak dikkat etmeniz gereken bir iki nokta var. Birincisi Infra Red bağlantısı kullananlardan şiddetle uzak durmanız. Çünkü mouse'un sürekli IR alıcısına bakmak zorunda olması bu tip mouse'ların kullanımını işkenceye çeviriyor.

Kablosuz mouse'larda kullanışlı ve sağlıklı olan radyo bağlantılı mouse'dur. Bilgisayarınızla kesintisiz ve sağlıklı bir iletişim kurar. Elbette kalitesiz bir radyolu mouse'un bilgisayarla bir birlerini bir türlü bulamayarak yaşamınızı cehenneme çevirme ihtimali her zaman var. Ama özellikle Logitech ve Microsoft'un modellerinde bu sorun hiç yaşanmıyor.

Programlanabilirlik
Oyunlar için pek önemli olmasa da genel Windows kullanımında tuşlara istediğiniz fonksiyonu atayabilmek oldukça önemli. Elbette ekstra tuşları varsa. Genelde bu tuşlara web sayfaları için "İleri", "Geri" atanmış olur. Ben genelde "Kopyala", "Yapıştır"a çeviririm. Elbette mouse ile birlikte gelen yazılım programlanabilirlikle birlikte yeterli derecede ayara da sahip olmalı. Bizim incelediğimiz mouse'ların hepsinde bu özellik vardı. Ama piyasada ki pek çok mouse'da bulmak mümkün değil.

Ayrıca kimi mouse'larda oldukça yaratıcı ek özellikler vardır. Mesela bazı Logitech'lerde mouse'un tekerleğine tıkladığınızda küçük bir dairesel menü çıkar ve pek çok fonksiyona buradan kolayca ulaşırsınız. Aynı kullanışlılıkta olmasada benzer bir özellik A4tech'lerde de var. Ayrıca A4-Tech'ler gelişmiş ses ayarlarına kolay ulaşımda sağlıyor.

Peki ya Trackball?
Trackball'lara mouse'un oldukça gelişmişi gözüyle bakabiliriz. Özellikle PC'lerinde ince çizimler yapan tasarımcılar trackball'u tercih eder. Ancak oyunlarda trackball oldukça kullanışsız.

Dayanıklılık
Elbette seçeceğiniz mouse'un uzun süre dayanması da oldukça önemli. Optik mouse'ların ömrü toplu mouse'lardan çok daha fazladır. Toplu mouse'lar pek çok hareketli parça içerdiklerinden daha kolay bozulurlar. Ayrıca her mouse'da ortak bir sorun tekerleklerin zamanla laçkalaşmasıdır. Başta hafif bir sertlikte olan ve adım adım dönen tekerlek zamanla çok hafif olur ve adım adım dönme özelliğini yitirir. Microsoft mouse'lar bu konuda özellikle zayıflar. ■ ■ ■

A4Tech FastNet5 Mouse

İlk mouse'umuz A4 Tech'den. Testte ki diğer mouse'lar içinde en hesaplısı FastNet5. A4 Tech'in klasik çift tekerleğine sahip olan FastNet5 bu sayede hem dikey hem de yatayda kaydırma yapabiliyor. Ayrıca baş parmağınıza denk gelecek şekilde ekstra iki tuşa sahip.

Toplu olmasına karşın 520dpi çözünürlük sayesinde oldukça yüksek duyarlılığa sahip olan FastNet5 bu konuda hiç bir sorun çıkarmıyor. Elbette kirlenmeyle birlikte bu duyarlılık zamanla düşecektir.

FastNet5'in zayıf olduğu yan ergonomi. Mouse'un üst eğrisinin çok yüksek olması hem ana iki tuşa hakimiyetinizi azaltıyor. FastNet5'in zemini çok geniş ve mouse'un rahat kaymasını sağlayan padleri çok küçük. Bu yüzden yeterince seri değil.

Eğer büyük elleriniz varsa veya bir mouse'a 9$'dan fazlasını verme şansınız kesinlikle yoksa tercih edilebilir.



Fiyatı: 9$ +KDV

A4Tech Wireless 3D Mouse

Wireless 3D Mouse radyo frekansıyla çalışan kablosuz bir mouse. A4 Tech'in diğer modellerine göre oldukça ergonomik. Fazladan tuşu yok, Yanlarda mouse'u daha rahat kavramanızı sağlayan girintileri var. Yapı olarak Microsoft IntelliMouse Optical'a benziyor.

Radyo bağlantısı yeterince iyi değil. Az da olsa ara sıra tepkilerinizin bilgisayara geç gittiğini fark ediyorsunuz. Ayrıca bir iki kere açılışta bağlantı hiç kurulamadı.

Wireless 3D Mouse'un en zayıf noktası tuşlarının biraz fazla sert ve yüksek olması. Bu yüzden seri basma hızınızı düşürüyor. Ancak zemini çok geniş değil ve FastNet5'e göre çok daha iyi kayıyor. Genel olarak çok başarılı olmasa da kablosuz bir mouse için 18$ çok iyi. Ayrıca Wireless 3D bugüne dek gördüğüm en ergonomik A4 Tech mouse'larından biri.



Fiyatı: 18$ +KDV

Logitech Cordless Wheel Mouse

Testimizin ikinci kablosuz mouse'u olan Logitech Cordless Wheel bu konuda oldukça başarılı. En eski kablosuz mouse'lardan olmasına karşı bağlantı konusunda hiçbir zaman sorun yaşatmıyor. Oldukça şık ve rahat bir formu var. İleriye doğru uzayan ince tasarımı sayesinde çok rahat kavranıyor. Ancak düğmelerinin uç noktada çok fazla daralması kalın parmaklı kişiler için rahatsız olabilir.

Toplu olmasına karşın oldukça duyarlı Logitech Cordless Wheel. Bunun en önemli sebebi Logitech'lerde kullanılan topların mousepad'e çok iyi tutunan bir yüzeyi olması.

Logitech Cordless Wheel şu an bulabileceğiniz en iyi kablosuz mouse.



Fiyatı: 36$ +KDV

Logitech iFeel Mouse

Sıra geldi daha önce de inceleyip hayran kaldığım meşhur Force Feedback mouse'a. Oldukça basit ve rahat bir tasarım. Elinizde kaybolmayan ama yeterince küçük bir yapı. Kusursuz bir optik tarayıcı sayesinde daha iyi performans, elbette ki daha fazla frag.

iFell'in oldukça geniş ve tam kıvamında ki tuşları refleksleriniz tam tepki veriyor. Zeminde daralan yüzeyi ve çok iyi kayan pad'leri sayesinde çok seri. Tek eksiği pad'lerin zamanla aşınması. Cordless Wheel'de ki pad'ler daha sert ve aşınması zordu.

iFeel'in en önemli özelliği touch-sense isimli Force Feedback desteği elbette. İlk duyduğumda palavra gibi gelmişti ama Black & White'da deneyince iFeel'in bugüne dek kullandığım en iyi Force feddback oyun cihazı olduğunu anladım. Kısacası piyasada bulabileceğiniz en iyi oyun mouse'u. Fiyat olarak da bu özelliklere göre çok iyi.



Fiyatı: 45$ +KDV

LEVEL HIT

Logitech Mini Wheel Mouse

LEVEL HIT

Testimizin en küçük ve sevimli mouse'u. Yapısı çok küçük olduğundan elinize oturmak yerine parmaklarınızın arasında kalıyor. Bu yüzden uzun süreli kullanımı yorucu. Ancak diğer tüm mouse'lardan daha seri ve hızlı. Mini Wheel ile ani hareketleri yapmak daha kolay.

Tüm Logitech'ler gibi Mini Wheel'de hem Usb hem de PS/2 bağlantısına sahip. Mouse küçük olmasına rağmen tuşları oldukça büyük ve ön tarafını tamamen kaplıyor. Gri-siyah tasarımı da çok hoş. Daha canlı renklerle biraz fazla sevimli gözükebilirdi. Toplu olmasına rağmen duyarlılığı gayet iyi.

Büyük ele sahip olanların asla düşünmemesi gereken bir mouse Mini Wheel. Ancak diğerleri için çok çok iyi bir oyun mouse'u. Yine de Windows kullanımı için pek tavsiye etmem. Windows'da elinizin konforu daha ön planda.



Fiyatı: 22$ +KDV

Logitech Pilot Wheel Mouse

Logitech'in en basit modeli olan Pilot Wheel piyasada bulabileceğiniz nadir sade ve USB bağlantılı mouse. Fiziksel yapı olarak iFeel ile aynı. Bu yüzden iFell'in ergonomisi hakkında söylediğimiz tüm güzel şeyler Pilot Wheel içinde geçerli. Pilot Wheel'in farkı iFell'in şık görüntüsü, optik tarayıcısı ve Force Feedback'inden mahrum bırakılmış olması.

Pilot Wheel'in en büyük dez avantajı fiyatının bu kadar basit bir mouse için yüksek olması. Az sonra anlatacağım Wheel Mouse'dan sadece 14$ ucuz olması pek doğru değil bence. Kaldı ki Microsoft'un bu fiyata optik mouse'ları var. Ancak kesinlikle optik mouse istemiyorsanız, ama istediğiniz optik mouse'ların ergonomisine gösterilen özen ise Wheel Mouse tam size göre.



Fiyatı: 23$ +KDV

Logitech Wheel Mouse

LEVEL HIT

iFell ile aynı tasarıma sahip diğer bir mouse da Wheel Mouse. Hatta ilk bakışta renklerinin farkı dışında ikisini ayırt etmek mümkün değil. Ancak Wheel Mouse, iFeel gibi Force Feedback'e sahip değil. Bu şu an için önemli bir kayıp gibi gözükmüyor. Çünkü iFeel'de bulunan Immersion Touch Sense teknolojisi yeni oyunlardan sadece Black & White ve Soldier of Fortune'da destekleniyor. Gelecekte çıkacak oyunlarda ne denli destekleneceğine dair bir bilgi de yok. Eğer geniş olarak oyunlarda kullanılsa kesinlikle arada ki 8$'ı verip iFeel alın derdim. Ancak ne kadar kullanılacağını bilmediğiniz bir özellik için fazladan para vermemek daha iyi sanırım.



Fiyatı: 37$ +KDV

Microsoft IntelliMouse Explorer

Bizi optik mouse kavramıyla tanıştıran ilk mouse olan Explorer başta çok sükse yapmıştı. Ancak zamanla arkasından çıkan diğer modeller ve özellikle de IntelliMouse Optical, Explorer'ın pabucunu dama attı.

IntelliMouse Explorer'ın en büyük eksisi pek de ergonomik olmayan iri yapısı. Dev elliler hariç kullanımı oldukça zor ve rahatsız. Hele oyunlar için alabildiğine rahatsız. Ayrıca oyunlarda sert hareketlerde bulunduğunuzda kendi çevrenizde dönmenize yol açma sorunu var.

Fiyatının da oldukça pahalı olduğu düşünülünce pek tercih edilesi gelmiyor. Ancak yeni bir PC ile birlikte OEM versiyonunu 34$'a alabiliyorsunuz.



Fiyatı: 56$ +KDV (34$ OEM)

Microsoft IntelliMouse Optical

Microsoft'un ikinci kuşak optik mouse'larından olan IntelliMouse Optical her iki tarafta ek iki tuşa sahip. Görünüşü oldukça şık ve zarif. Ortalama büyüklüğü her boy ele uyacak şekilde. Zemini pek dar değil ama IntelliMouse Optical'ın hantal olduğunu söylemekde mümkün değil.

Tuşlarının yerleri ve ebatları çok iyi. Özellikle yan tuşların altında baş parmağınız ve yüzük parmağınız için yerler ayrılmış olması çok iyi. Aksi takdirde mouse'u bu tuşların üzerinden kavramak zorunda kalırdık.

Normal fiyatı oldukça yüksek olsa da yeni bir bilgisayarla birlikte verilen fiyatı çok iyi. Oyunlar için ideal olduğunu söylemek zor. Ancak hem Windows hem de oyunlarda dertsiz kullanabileceğiniz nadir mouselardan.



Fiyatı: 44$ +KDV (24$ OEM)

Microsoft Wheel Mouse Optical

LEVEL HIT

Son mouse'umuz Microsoft'un tüm modelleri içinde en beğendiğim. Oldukça basit ve rahat bir tasarıma sahip. Yanlarında girintiler olması kavranmasını kolaylaştırıyor. Diğer Intelli-Eye'lara gör daha hassas ve ani hareketlerde kendi etrafında dönme hatası daha az yaşanıyor.

Wheel Mouse Optical'ın ön tarafını tamamen kaplayan iri tuşlar Microsoft'un diğer modellerine göre çok daha seri. Zaten tüm Microsoft modelleri içinde oyunlara en uygun olan mouse Wheel Mouse Optical. Üstelik testteki tüm optik mouse'lar içinde en hesaplı olanı. 25$'ın üzerine çıkmak istemeyenler için en iyi seçenek.



Fiyatı: 25$ +KDV

Alt not: *A4Tech Mouse'lar için Multimedya (212) 212 98 50, Logitech Mouse'lar için Ufotek (212) 274 56 60 ve Microsoft Mouse'lar için Microsoft'dan (212) 258 59 98 daha detaylı bilgi alabilirsiniz.*

PLEXTOR 24/10/40A

Biri bu CD yazıcıları durduracak mı? Yoksa böyle deli gibi hızlanmaya devam edip sonunda dünyayı işgal mi edecekler? Biz daha 20X yazıcılardan birini inceleyemedik diye hayıflanırken bir anda elimizde 24X'i buluverdik.

Plextor'un 24/10/40A modeli şu an en hızlı CD yazıcı. Bir süre daha diğer firmalar bu hıza ulaşamazsa şaşırmam doğrusu. Zaten bu hıza ulaşabilseler de Plextor'un sahip olduğu teknoloji düzeyine ulaşmaları pek kolay gözükmüyor. Zaten Sanyo'nun geliştirdiği Burn-Proof'u kullanan ilk firmaydı Plextor. Şimdi 24/10/40A ile yeni teknolojiler kullanmaya başlıyor. Bu teknolojilerin ilki olan ve 24X CD yazmayı mümkün kılan Zone CLV'nin mantığı CD'nin farklı noktalarını farklı hızlarda yazmaya dayanıyor. CD'lerin en iç noktaları aşırı hızlarda bozulmaya daha müsait olduğu için önce bu iç noktaları daha yavaş yazıp dışarıya doğru geldikçe hızlanıyor. Bir diğer teknoloji PoweRec II yazmak için boş bir CD taktığınızda onu tanımlayıp o CD'ye özel bir yazma stratejisi geliştiriyor. Ayrıca PoweRec II'de Zone CLV gibi CD'nin farklı bölgelerinin farklı hızlarda yazılabilmesini sağlıyor. CD yazımına 16X'de başlanıyor. Belli bir bölge yazıldıktan sonra Plextor 24/10/40A durup yazılmış olan bölgeyi inceliyor. *Eğer yazım kalitesinden memnun kalırsa hızı 20X'e çıkarıyor.* Sonra bunu da inceliyor ve sonuç olumluysa 24X'e çıkıyor. Elbette kaliteden tatmin olmamışsa hızı arttırmıyor.

Plextor 24/10/40A'nın en yanlarından biri uygun fiyatı. Piyasanın en hızlı en gelişmiş CD yazıcısı olduğu için Plextor fiyatı şişirme gereği duymamış. Halbuki pek çok donanım üreticisinin klasik tavrıdır. Eğer şu aralar bir CD yazıcı almak niyetindeyseniz bence Plextor 24/10/40A alın.



BİLGİ İÇİN

İthalat: SKY
Telefon: (212) 225 68 08
Fiyatı: 165$

LEADTEK WİNFAST GEFORCE3 TD

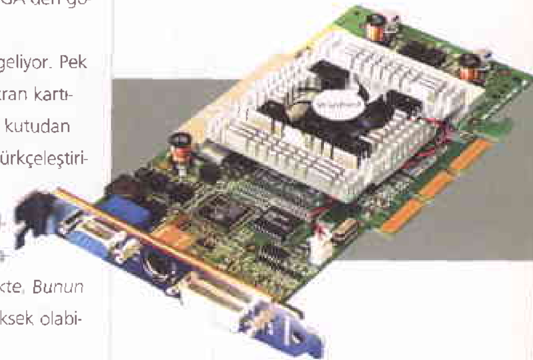
Aslında bu incelemeyi bundan aylar önce ve çok daha kapsamlı yapmayı düşünüyordum. Ama piyasa öyle bir halde ki dergilere incelemeye yollanacak kart bile bulunamıyor. Bu gidişle karşılaştırmalı, bol ürünlü bir GeForce 3 testi için her halde GeForce 4'ün çıkmasını bekleyeceğiz.

Genelde ekran kartı incelemelerinde "grafik çipi neyse kart da o" dışında bir yorum yapamıyoruz. Çünkü kartların hepsi bir birinin ve referans tasarımının aynı. Winfast *GeForce3 TD için her ekran kartına yaptığımız yorumu* yapmak haksızlık olur. Gerçi o da referans tasarımı ve tüm özellikleri diğer GeForce 3'lerle aynı. Ama Leadtek ürününe ekstra değer katmak için elinden geleni yapmış. Çipin üzerine olabilecek en büyük ısı giderici yerleştirilmiş. RAM'lerin üzerinde ki ısı gidericilerle birleşince Winfast GeForce3 TD'nin tüm yüzeyi ısı giderici ile kaplı gibi gözüküyor.

Kartın üzerinde hem S-Video TV-Out çıkışı, hem TFT monitörler için DVI çıkışı mevcut. DVI ve VGA çıkışlarını aynı anda kullanarak çift monitör (biri TFT olmak şartıyla) takabiliyorsunuz. Ancak TV-Out ile aynı anda VGA'den görüntü almak mümkün değil.

Kart ile birlikte Dronez ve Gunlok oyunları geliyor. Pek iyi oyunlar olmasa da uzun aradan sonra bir ekran kartının içinden oyun çıktığını görmek güzel. Ayrıca kutudan çıkan hızlı kurulum kılavuzu çok başarılı. Eğer Türkçeleştirilirse oldukça iyi olur.

Sonuçta Winfast GeForce3 TD size her özelliğe sahip bir ekran kartı sunuyor. Üstelik piyasada *bulabileceğiniz en yüksek performansla birlikte. Bunun* karşılığında sizden talep ettiği 370$ oldukça yüksek olabilir. Ama daha ucuza GeForce 3 var mı?



BİLGİ İÇİN

İthalat: Kont, Multimedya
Telefon: (212) 499 62 90, (212) 212 98 50
Fiyat: 370$ + KDV

PRETEC DC-530

Bazen incelememiz için gelen ürünler oldukça ilginç olabiliyor. *Pretec DC-530'de bunlardan biri.* Hem MP3 player hem de dijital fotoğraf makinesi olan cihaz aynı zamanda bir Webcam ve ses kaydetme cihazı olarak da kullanılabiliyor. Üstelik oldukça da ucuz bir ürün. Elbette böyle olunca fonksiyonlarının hiç birinde çok da iddialı değil. Her dört konuda da oldukça amatör. Ama yanınızda sürekli bulundurup bir yandan müzik dinlerken karşınıza çıkan ilginç şeylerin fotoğrafını çekmek kulağa çok hoş geliyor.

Pretec DC-530 640x480 çözünürlükte resim çekebiliyor. Pretec DC-530'nin tek büyük eksiği sadece 2MB RAM'e sahip olması. Dolayısıyla kendi RAM'ini kullanarak MP3 dinlemek veya ses kaydetmek mümkün değil. Ancak düşük kalitede 32 adet resim alabiliyor. Neyse ki Pretec DC-530'un ekstra RAM takabilmeniz için bir yuvası var. *Ama bu RAM'i ayrıca almanız gerekiyor.*

Pretec DC-530'u bilgisayarınıza USB ile bağlıyabiliyorsunuz. Cihazın ayrıca video çıkışı da var. Beraberinde MGI Photo Suit III SE ve bir kulaklık da geliyor.

Pretec DC-530'un sahip olduğu fonksiyonları yerine getiren kaliteli ürünler almaya kalksanız binlerce dolar vereceğiniz açık. Pretec DC-530 bu fonksiyonların hepsinde zayıf da olsa oldukça eğlenceli ve kullanışlı bir cihaz.



BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyat: 129$

EZ's ZONE

Komut Setleri

AMD'nin 3DNow'ı mı, yoksa Intel'in SIMD2'si mi?

Onlarla ilgili pek çok şey duyarız. Hatta işlemci üreticileri onlardan bahsetmeye bayılırlar. Ama ne kadar işimize yaradığını pek bilemeyiz. Öncelikle komut setleri nedir ona bakalım. İşlemci ile program arasındaki iletişim için komut setleri vardır. 3DNow ve SIMD2 gibi gelişmiş komut setleri ise daha karmaşık işlemlerin daha az komutla ve daha hızlı gerçekleştirilmesini sağlarlar. Kullanılmadıklarında hiçbir artı veya eksileri yoktur. Kullanıldıklarında performans da ciddi bir artış sağlarlar.

Şimdi oyunlarda ne denli kullanıldıklarına ve ne kadar fayda sağladıklarına bakalım. Ama bunun için kopya çekeceğim. Çünkü bu konuyu araştırırken Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com) sitesinde oyun geliştiricilerine bu sorunun sorulduğunu gördüm. Bu konuda kim Carmack veya Sweeney'den daha fazla söz sahibi olabilir ki? Onlara sorulan soru şu: "Intel vs AMD. Daha özelde SIMD2 ve 3DNow, sizce oyun endüstrisi üzerinde bir etkileri var mı? Birini diğerine tercih eder misiniz? Öyle ise neden?" Bakalım ne demişler.

Jhon Carmack, id Software (Doom ve Quake serileri): AMD'nin Athlon'u tanıttığından beri yaşanan gelişmeleri önemsememiş olmam ilginç aslında. AMD ve Cyrix'in çok kötü FPU'lara sahip olduğu zamanlarda Intel açık favorimizdi. Ama şu an bizim için birinin Intel veya AMD'nin işlemcisini seçmiş olmasının gerçekten bir önemi yok.

Yeni oyun kodlarımızda bazı gelişmiş komut setlerini kullanabiliriz. Ama bunlar oyunun yaşattığı deneyimde kesinlikle ekran kartı kadar belirleyici olmayacaklar.

CPU'yu, ekran kartında olduğu gibi çok rahat ölçeklendirerek kullanamıyorsunuz. Oyununuzda "daha iyi veya daha kötü" fizikler veya yapay zeka istemezsiniz. (Yani her ekran kartında farklı kalitede ama sağlıklı çalışan bir oyun yapabilirsiniz. İyi ekran kartında yüksek çözünürlük, kötü ekran kartında düşük çözünürlük verip işin içinden çıkabilirsiniz. Ama işlemcisi kötü olanda yapay zekayı düşürelim diyemezsiniz. Demek istiyor- TÖ)

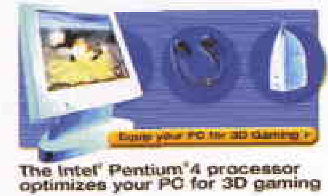
Tim Sweeney, Epic Games (Unreal serisi): SSE sadece bir işlemci mimarının sevebileceği bir komut seti. Geliştiricilerin en sık kullandığı komutlardan yoksun, mesela simple dot product operation (he ne demekse- TÖ). Bunu SSE ile yapabilmek için bir sürü akrobasi yapmanız gerekiyor. DirectX8/NV20 vertex shader komutları bir geliştiricinin SIMD komutlarından beklediğini çok daha iyi karşılıyor. SSE ve 3DNow'ın ilerlemesi gereken yol da bu.

Jim Malmros, Insomnia software: Çok fazla bir etkisi yok. Üzerinde oynayabileceğiniz yeni oyuncaklarınızın olması daima güzeldir. Ama sürekli yeni donanımlar çıktığından bunların bir etkisi olması ancak standart hale geldiklerinde mümkün oluyor.

Intel'in SSE'si kesinlikle 3DNow!'dan daha iyi. Ama fiyat/performans noktasında AMD'yi daha çok seviyorum.

Dean Sekulic, Croteam (Serious Sam): İtiraf etmeliyim ki SSE/3DNow olayına pek girmedim. Görünen o ki Photoshop, MPEG encoder/decoder gibi programları hızlandırabiliyorlar. Ama iş oyunlara geldiğinde bu çok farklı bir hikaye. SeriousEngine'in son optimizasyon aşamasından önce kapsamlı bir profil çalışması yaptım ve bu gösterdi ki FPU hesaplamaları ciddi bir darboğaz değil. Ama hafıza yönetimi öyle! L1 veya L2 cache'inde bulunmayan bir veriyi gidip bulmak ağır CPU duraklamalarına yol açabiliyor. Bu veriyi önceden bulup getiren komutları önemli kılıyor. Hem 3DNow hem de SSE bu tip komutlara sahip olduğundan gelecekte daha fazla kurcalamayı düşünüyorum :)

Phil Steinmeyer, Pop Top (Tropico): Hiçbir oyunumda bu tip bir şeyi destekleyen bir kod kullanmadım. Diğer oyun geliştiricilerinin de kullandığından şüpheliyim. Gördüğüm testlere göre AMD genelde daha hızlı ve SD-RAM şu an RDRAM'dan



çok çok daha ucuz. Bu yüzden AMD doğru seçim. Bundan üç ay önce evime 1.1GHz'lık bir Athlon sistem aldım ve çok memnunum.

Rick Heywood, Synaptic Soup: Bu tip şeylerin bugünlerde pek bir etkisi olduğunu düşünmüyorum. Bu gelişmiş komutlar Transformation ve Lightning hesaplamalarında oldukça oldukça iyiler. Ama T&L ekran kartları bu sorumluluğu çok daha fazla üzerine alıyor. Eğer T&L desteği olmayan bir kart kullanıyorsanız faydaları fark edilebilir. Ama bir tasarımcı olarak bunu sağlamak için fazla bir şey yapmanıza gerek yok. DirectX ve OpenGL sürücüleri bunu sizin için yapıyor zaten. Pek çok insanın günümüz 1GHz üstü sistemlerinin ne kadar çok hesaplama yapabildiğini takdir edemediğini düşünüyorum. Bu oldukça şaşırtıcı.

Sanırım tabloyu bir parça bütün olarak görebilmişsinizdir. Ben yinede söylenenleri bir parça derliyeyim. Oyun tasarımcıları için (ve dolayısıyla bizim içinde) işlemcilerin çok büyük bir önemi yok. Ekran kartları ve onların yapabildikleri çok daha ön planda. Bunun en önemli sebeplerinden biri işlemcinin üzerine düşen fizik hesaplamalar ve yapay zeka gibi konularda her şeyin zaten en düşük işlemciye göre hazırlanmak zorunda olması. Çünkü ölçeklendirilebilir konular değil. Oyun tasarımcıları için çok daha hızlı ve güçlü bir hafıza veri yolu ve genel bus yapısı çok daha fazla istenen bir şey. Yani DDR-RAM ve RDRAM'in oldukça iyi bir etkisi var. Ancak T&L özelliği olmayan ekran kartları için (piyasada klamadılar aslında) bu komut setlerinin etkisi var.

Ve son söz. Aldığınız işlemcinin ne olduğu değil aldığınız ekran kartının ne olduğu daha önemli. İşlemci seçerken kullanılan RAM veri yolu önemli bir kriter. AMD ve Intel bugüne dek SSE2 ve 3DNow!'ı bize biraz fazla şişirmişler. Oyunlar aslında pek de desteklemiyormuş. ■ ■ ■

Tuğbet Ölek

donanım pazarı

Fiyatlar düşer...

Bu ay da listemizde önemli bir değişim yok. Ancak fiyatların genelinde önemli bir düşme var. Son yıllarda PC fiyatları hiç bu kadar düşük seviyede seyretmemişti. Gerçi son yıllarda hiç birimizin cebi de bu kadar boşalmamıştı. Ama bu ortamda yeni bilgisayar alanlar ya da upgrade yapanlar karda olduklarını bilsinler. İnşallah fiyatlar hep böyle kalır, hepimizin durumu düzelir. Burda sadece Süper Sistemin konfigürasyonunu veririz.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		



Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 750MHz Boğaziçi/Çizgi: 49$	AMD Athlon 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 130$	Intel P4 1.7Ghz + 128MB RDRAM Empa: 395$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99$	Iwill KK266 Pasifik: 150$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 30$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 220$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 240$
Hard-disk	Western Digital 20GB İhlas-Acer: 115$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 158$	2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 280$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 100$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 160$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 370$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 182$	Sony E220E 17" Ufotek: 285$	Sony G400 19" Empa: 655$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 68$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28$	Soundblaster Live! DE 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 80$	Soundblaster Live! Platinium 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 190$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34$	Elsa Microlink USB TET: 74$	Elsa Microlink USB TET: 74$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**782$**	**1456$**	**2609 $**

Yan Ürünler

Hoparlör	LCS-2514 Ölçsan: 72$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$	Plextor 24/10/40A SKY: 165$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55$	Intel Create & Share Empa: 70$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızda ki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. *Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz.* Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Evet arkadaşlar bu ay başbaşayız. Sevgili ve biricik Onur'umuz Bodrum'da geçirdiği iki haftadan tatmin olmamış olacak ki küçük bir telefon konuşmasının ardından yine kaçıverdi. Bu yeni kuşak gençleri anlamak cidden zor. Hatta bir Siyaset Meydanı kisvesi ile diyebilirim ki gençliğin gidişi beni endişelendiriyor. Ama aslına bakarsınız iyi de oldu. Ne zamandır şöyle tamamen baş başa Teknik Servis yapmamıştık.

Sevgili Tuğbek,

Bu yazıyı yazarken aklımdan neler geçtiğini anlatamam (kılıç, nefret, mızrak, nefret, kabus vb.) Çünkü biz seni taa öbür dergilerdeyken takip ettik ama sen bizi unuttun gibi geliyor. Hatta sizin çalışma ortamına girip oralarda "Ben Fifa'yı biliyorum" diyenlere ders vermiştik (Size asla, öyle şeyler düşünmedik ve düşünemeyiz).

1- Bütün babalar oyunlara karşı mıdır? Yoksa sadece benimki mi?

2- Benim anakartım Intel i810 çipsetli olduğundan ekran kartı ve ses kartı birleşik. Görüntümde sorun yok. PCI slotu bol ama AGP yok, en önemlisi 32-bit olmuyor, 24-bit'de kalıyor. Ne yapılabilir.

3- Terbiyesizlik olmasın ama siz nasıl böyle dergilere girdiniz, yani nasıl derken bunun okulu yoktur her halde.

4- Benim şu an başlayıp bitiremediğim oyun yok. İlk oyunumu C64'de 3 yaşında bitirmiştim. Ben gerçekten babamın söylediği gibi manyak mıyım ya da beynim bu oyunları oynamaktan sulanmış mı? (Bu normal mi?)

Andaç Gezersu

Hayda... Şimdi nerden çıktı bu unutma olayı. Elbette hepinizi tek tek hatırlamam mümkün değil. En sıkı hafızalı sayım memuru bile bunu yapamaz. Ama bu terkedilmişlik ifadesi de ne? Her ay burada ben kime bir şeyler yazmak için debeleniyorum? Ah şu "Ben Fifa'yı biliyorum" tayfası... Sıkı bir dersi hep hak etti onlar. Hele Cem'i yenip (Sinanoğlu olan Cem) üstüne bi de "Tuğbek'le bir Meksika – Brezilya maçınız vardı hatırlar mısın?" diyebilmiş olma ihtimalimiz, beni dünyanın en mutlu insanı yaptı.

1- İnsanlar donanımlardan farklı olarak pek de kolay değişmiyor ne yazık ki. Hele babalar. Sürücü update'i ile halledemiyorsun sorunları. Benim babamda benim için hep aynı şeyleri söylerdi. Ama şimdi burada bu dergide çalıştığım için benimle gurur duyuyor. Sanırım babalarımızın gönlünü kazanmanın en kolay yanı bu. Bizimle gurur duymalarını sağlamak. Ve elbette... onları ne kadar sevdiğimizi saklamamak. Belki bu yolla onu seninle oyun oynamaya bile ikna edebilirsin. Görsen inanmazsın benim annem ve babam her akşam kim oynayacak kavgası yapıp duruyorlar evde :)

2- Intel'in dünyaya yaptığı en büyük kötülük i810. Aslında onların niyeti iyiydi ama bizim kendini bilmez donanım satıcısı kılıklı vampirlerimiz sadece ofislerde kullanılması gereken bu i810 çipsetli anakartları oyun oynamak isteyen insanlara da satıyor. En iyisi önce anakartını değiştirmek. Ama bu sana çok pahalıya mal oluyorsa en azından idare etmesi için PCI slotlu bir ekran kartının arayışına düşmelisin. Ama önce o bilgisayarı satan adama gidip sana bu anakartı sattığı için hesap sor bence. Bir satıcı kullanıcının ihtiyaçlarını doğru karşılamakla yükümlüdür. Mal satıp kaçmayı pazardaki sebzecilerde yapar. Ama donanımcıların genelde pazarcılar kadar iş ahlakı ve iş bilinci yok.

3- Herkes bir şekilde düştü işte. Ben gazete ilanıyla, Sinan Level'ın yarışmasıyla, kimileri eş dost vasıtasıyla, Onur önceden bir web sitesinde yazardı. Biraz da kaderin cilvesi buluşturdu bizleri.

5- Eğer bütün hayatın bilgisayar oyunlarıysa ve bunun dışında hiçbir şeye yer yoksa babanın dediği gibi aynen bir sorun var. Ama sadece bilgisayar oyunlarını çok seviyor ve başka şeylere tercih ediyorsan... hangimiz öyle değiliz ki? Hepimiz manyak olamayız ya. Zaten oyunlar beyin sulandırmaz veya kimseyi manyak yapmaz. Ben hiç oyun oynadı diye manyak olan görmedim. Sadece senin sosyal yaşamını, insan ilişkilerini zedeleyebilir. Buna çok dikkat etmelisin.



Selam Tuğbek,

Sana bir soru sormak gereksinimini duydum. Şu ADSL modemleri nereden satın alabilirim.Ve nasıl kullanılır hale getirebilirim. Cevabın için şimdiden teşekkürler.

Alican

Alcatel ADSL modemler için benim bildiğim en güvenilir yer Intelnet. Telefonu (212) 276 38 23. Ayrıca D-Link için Empa'yı (212) 599 30 50'den arayabilirsin. Modemin kurulumunu onlar ya da telekom yapıyor bildiğim kadarıyla. Yani senin bir şey yapmana gerek kalmıyor.

Selam

Benim anakartım Gigabyte 6VX7+ . Bu kartta GeForce işlemcili ekran kartı kullanıp kullanamayacağımı öğrenmek istiyorum. Bildiğim kadarıyla GeForce ekran kartları AGP 4X ama benim anakartım 2X. bye

Cüneyt Özalp

Elbette kullanabilirsin. AGP 4X uyumlu anakartlar aynı zamanda AGP 1X ve 2X'de destekliyor. Performans fark eder elbette. Bu "Ferrari ile İstanbul trafiğine girilir mi?" gibi bir soru. Elbette girersin, boşluk yakaladın mı herkesi sollarsın da ama trafik sıkışınca Şahin'den daha hızlı gidemezsin.

Merhaba

CD-ROM um Creative ilk olarak CD-ROM'un düğmesine basıyorum açılıyor sonra hop kendi kapanıyor bir daha açıyorum bir daha kapanıyor ancak tutup koyuyorum sonra bilgisayara ne ama ne yüklersem ya fatal error ya an error veriyor yada mutlak bir hata bulup yüklemiyor acaba sorunum sistemden mi yoksa CD-ROM'dan mı ve ne yapmam gerekir? Cevabını dört gözle bekliyorum

Ozan Gök

Klasik Creative CD-ROM sendromu. Hele Infra 48X veya 52X ise bugüne kadar çalıştığına bile

dua etmelisin. Çoğunuz bunu bilirsiniz ama hala bilmeyenler var demek ki. Creative CD-ROM'larda kronik bir sorun vardır. Belli bir kullanımın sonunda (2 ay ila 1 sene arası değişir) CD-ROM'un çekmecesi (tray) kendi kendine açılıp kapanmaya başlar ya da siz açmaya çalıştıkça dalga geçercesine açılıp kapanır. Çözümü CD-ROM'u camdan dışarı (aman birilerine veya arabalara gelmesin) atmaktır. Üzgünüm ama garanti süresi geçmişse yeni bir CD-ROM alman gerekiyor. Geçmemişse değiştirirler zaten.

Merhaba Tuğbek Abi;

Senden bir problemime yardım etmeni isteyeceğim. Benim problemim bilgisayarı kapattıktan sonra power cable'ı çekip 10-20 sn beklemeden tekrar açamıyor olmam. Problem power supply ile ilgili tabii ki ama nedir tam olarak? UPS kullanıyorum ondan kaynaklandığını sanmıyorum çünkü aynı şeyi UPS den çıkarıp normal prize taktığımda da olduğunu gördüm... Bir de eskiden(3-4 ay önce) bir problemim vardı ama nasıl olduysa kendiliğinden geçti. CD-ROM driver'ım bazen çalışmıyordu, açıp kabloları çıkarıp takıyordum filan ama bir işe yaramıyordu! (bu arada CD-ROM'um 52X Creative Infra) Ne yapabilirim? (tekrar:)) Yardımcı olursan sevinirim.

Ergin (Stratovarius)

Sorunun ATX'den kaynaklandığı kesin. ATX sistemin mantığında (ACPI ile birlikte) anakartın güç kaynağına hükmetmesi yatar. Windows'dan tam olarak kapama özelliği mesela bu sayededir. Ama bu beraberinde bu gibi sorunlar da getirebilir. Bu genelde anakartın ATX'i kilitlemesinden olur. Güç kaynağından anakarta giden büyük kablo demetini çıkarıp taktığında bilgisayarı hemen açabiliyorsan sebep budur. Bu durumda anakartın bir teknik servise uğraması, BIOS update'i gibi mümkün olabilecek çözümlerin denenmesi gerekiyor. Elbette güç kaynağını başka bir PC'de deneyerek sorunun ondan olmadığından emin olmak da gerekir. Creative ile ilgili az önceki açıklamalar senin için de geçerli. Şansına kendi kendine çözülmüş. Ama sorun tekrar edebilir.

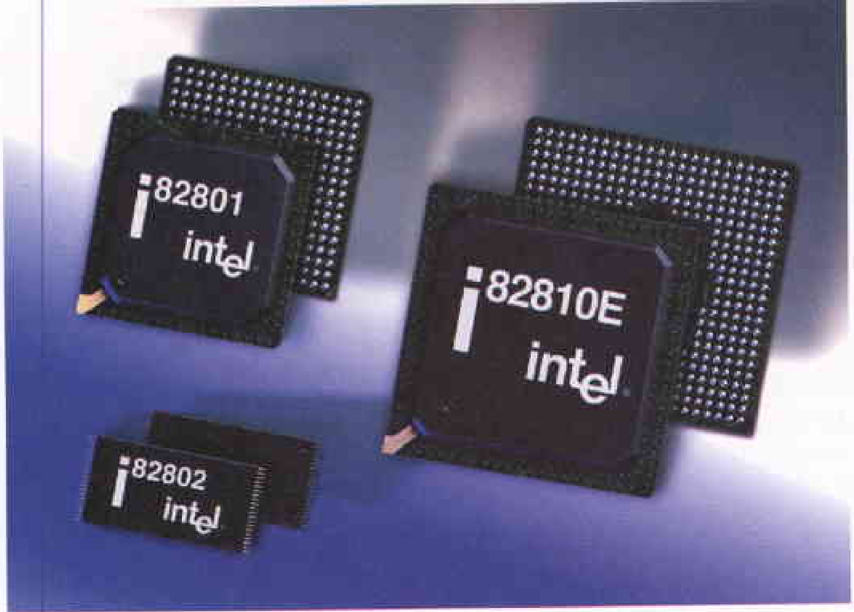
Merhabalar sevgili Level yazarları;

Derginizin muhteşem olduğunu söylememe gerek olduğunu sanmıyorum.Lafı fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1)İnternetten oyun alma işine girmek istiyorum. Bana güvenebileceğim Türk ve yabancı siteler söyleyebilir misiniz?

2)Ben çok baba bir sistem almaya karar verdim fakat bazı kararsızlıkta kaldığım durumlar var.

a)Sony 12x dvd ve 12x8x32x hakkında çok iyi şeyler duydum.Bilgisayarcımda bunları almamı önerdi.Sizce bunları almalımıyım yoksa daha iyisi varmı?



b)GeForce 3 ve GeForce 2 Pro arasında çok fark var mı? Hangisini almalıyım?

c)Pegasus 5.1 speaker system hakkında bir bilginiz var mı? İyimidir almaya değer mi?

d)Kablosuz klavye ve optic mouseların kablolulara göre dezavantajı var mı?

Bizimde öyle bir beklentimiz yok zaten. Güzel güzel sohbet ediyoruz işte.

1) Türk sitesi bilmiyorum açıkçası. Türkiye'de çıkan çok az sayıda ki oyun bilgisayarcılarda ve D&R benzeri mağazalar da oluyor. Ama yutrdışı için www.cdmag.com'u tavsiye edebilirim. Ana sayfadan Chips&Bits'e tıklıyorsun. Fiyatları bayağı iyi. Elbette Amazon da olabilir. Ama www.amazon.co.uk'e de ayrıca bakıp fiyat veya gönderi masraflarını kontrol et. Bir de www.gamestop.com var ama bir iki kere beni üzdüler. Teknik aksaklık çok oluyor.

2) Ne mutlu sana. Ama istersen buna çok iyi falan diyelim biz PC'leri Ana, Baba gibi sınıflandırmalara tabii tutmuyoruz.

a) Sony'nin DVD-ROM sürücülerini beğenirim. Ama CD yazıcıları için aynı şeyi söyliyemiyeceğim.

b) Elbette GeForce 3'ü. Aralarında ciddi bir fark var. Performans olarak çok çok olmasa da teknoloji olarak öyle.

c) Çok az... pek iyi olmadığını biliyorum. Kötü bir 5.1'dense sıkı bir 2.1 yeğdir.

d) Eğer yeterince kalitelilerse yok. Ama radyo dalgalı değil de infra-red olanlarından ve kalitesizlerinden şiddetle kaçının çok baş ağrıtıyor sonra.

Merhaba Tuğbek,

Sana bir sorum olacak. Benim bilgisayarımda iki tane 64 MB RAM var bunlar birlikte 128 MB RAM görevi yapar mı ? Ve bir sorum daha var Babu nasıl ? Yanıt verirseniz sevinirim.

Tolga ERBAK

Evet iki tane 64 MB RAM sonuçta matematiksel olarak 128 MB RAM eder. Performansta küçük farklılıklar olabilir ama asıl dez avantajı iki RAM slotu kaplaması. Babu kim? Ha şu maymun. Onunla yollarımız ayrılalı çok oldu. Fallout Tactics çıkınca bir kenarda unutuldu. Zaten hep çok gazı oluyordu ve Sinan'ın kaplanından paso dayak yiyordu. Oyundan aldığın zevk bitince sanal kahramanlarla arandaki ilişki de biter. Babu'dansa gerçek bir kedi veya köpek beslemek çok daha tercih edilesi.

Selam bizim acil bir sorunumuz var.İki bilgisayarı paralel kablo ile bağladık ama Diablo 2 oynayamıyoruz çünkü ip adresi alamıyoruz. Bilgisayarların birinde ethernet kartı var diğerinde yok ve biz ethernet kartı almadan bu sorunu nasıl geçebiliriz. Yani bilgisayarlara nasıl IP adresi verebiliriz (internete bağlanmadan). Diablo 1 de Direct Cable Connection diye bir seçenek vardı. Bu şekilde oynayabiliyorduk ama Diablo 2'de böyle bir seçenek yok. Sorunumuzu geçmemizde yardımcı olursanız seviniriz şimdiden teşekkürler.

İbrahim Kurtuluş

Aslında benim size ilk tavsiyem biran önce o illet oyundan kurtulmanız, o sizin benliğinizi ele geçirmeden. Bu konuda yıllarımı vererek harcadığım Diablo Rahatsızlıkları Kliniğine başvurabilirsiniz. Direct Cable Connection'a gelince. Bu bağlantı eski oyunlarda desteklenirdi ama yeni oyunlarda rastlamıyorum hiç. Direkt kablo bağlantısında IP almanın mümkün olduğunu sanmıyorum. Ancak ek bir yazılımla sanal network oluşturmak falan mümkün olabilir belki (belki de olmaz). Ama böyle bir bağlantı türü hakkında bugüne dek hiçbir şey duymadım. Ancak ikinci bir network kartı alıp iki kartı Cross Cat5 kabloyla bağlayarak oynayabilme şansınız var. ■ ■ ■

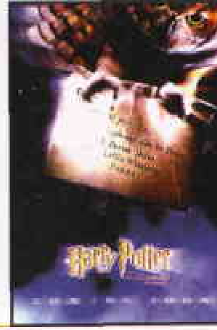
?neizliyoruznedinliyoruz

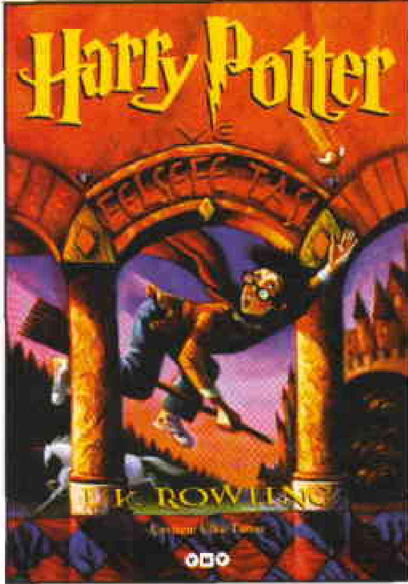
harry potter çılgınlığı

Dünyayı kasıp kavuran Harry Potter fırtınası en sonunda Türkiye'de de okuyucusuyla buluşuyor. İlk başta sadece bir kitap olan Harry Potter, şu an bir marka haline gelmiş durumda. Oyuncakları, kartları, bilgisayar oyunu, kupaları (bir tane bende de var) derken, en sonunda bu küçük sihirbazın filmi de geliyor. Kitaplarından ilk ikisini (Felsefe Taşı ve Sırlar Odası) Yapı Kredi Yayınları çıkardı; hatta siz bu yazıyı okurken muhtemelen üçüncüsü de çıkmış olacak.

Harry Potter'ın öyle bir büyüsü var ki etkisinden sadece çocuklar değil, büyükler de nasibini alıyor. Aslında her şey ilk kitabı küçük kuzenime hediye etmemle başladı diyebilirim. Sonra da bir de baktım ki beşinci bölüme gelmişim bile. Gerçi sayfaları çevirirken biraz büyüdüğümü ve 'Gizli Yediler' okuduğum günlere tam bir dönüş yapamadığımı farkettim ama bu durum tabii ki kitabı yarılamama engel olamadı. Kitap dünyada 90 milyondan fazla satmış ve 40'tan fazla dile çevrilmiş. Peki nedir Harry Potter'ı bu kadar popüler yapan? Özellikle kitapların bile artık Internet'ten okunur hale geldiği günümüzde bir çocuk kitabının 'gerçek' dünyada bu kadar çok okuyucu bulması büyük bir başarı. Şüphesiz bunda yazar J. K. Rowling'in zengin hayal gücünün payı büyük. Rowling, sosyal yardım parasıyla geçinmeye çalışan bir anne iken, trende aklına birden bu fikrin gelmesiyle dünyaca ünlü bir yazara dönüşür. İlk kitap Felsefe Taşı, Harry Potter nasıl sıradan bir çocukken, başvurmadığı halde Hogwarts Cadılık ve Büyücülük okuluna kabul edilişini anlatıyor. Zorlu geçen bir eğitim döneminden sonra o artık sıkı bir büyücüdür. Yetenekli olmasının yanı sıra arkadaşlarıyla yaşadığı maceralarda kazandığı deneyimler de onu iyi bir büyücü yapar. Sırlar Odası ise Harry Potter'ın okulda geçirdiği ikinci yılını anlatıyor; tabii yine karanlık güçler küçük kahramanımızın yakasını bırakmıyor. İki kitabın da çevirisi gayet iyi ama Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi bir alışma döneminden geçmeniz gerekiyor. Çünkü kitap tamamıyla yeni bir evren sunuyor. İçerdiği isimler ilk başta tamamıyla bize yabancı. Ama okudukça o evrenin bir parçası oluyor ve Harry Potter ile kendinizi bir tutabiliyorsunuz.







Harry Potter'ın filmi yıl sonuna doğru vizyona giriyor; ama biz ancak seneye izleyebileceğiz (18 Ocak). Yönetmenliğini "Evde Tek Başına"dan hatırladığımız Chris Colombus'un üstlendiği filmde, küçük yaşta öksüz kalan ve büyücülük yeteneklerini keşfeden Harry Potter'ı Daniel Radcliffe canlandırıyor. Yüzlerce kişi arasından seçilen Radcliffe gerçekten Harry Potter karakteri için çok uygun görünüyor. Anlatılanlara göre kitabın atmosferi aynen korunmaya çalışılmış; hatta çekimlere başlamadan önce yönetmen Colombus, her mekan için yazar Rowling'ın fikirlerini almış. Hem diğer kitapları hem de filmi dört gözle bekliyoruz.

akıllara zarar!

Festival sırasında izlediğim zaman, "bu film kesin vizyona girer" demiştim; çünkü Amerikan bağımsız sinemasına karşı hep özel bir ilgi olmuştur. Belki de düşük bütçeyle bile adamların bizden iyi filmler yapıyor olmasındandır. Neyse, sonuçta dediğim çıktı ve Akıl Defteri (Memento) gösterime girdi.

Öncelikle hemen belirtmeliyim, Akıl Defteri alışık olduğunuz veya lay lay lom izleyebileceğiniz filmlerden biri değil. Başından sonuna (yoksa sonundan başına mı demeliyim) filme odaklanmalısınız; patlamış mısır falan almayı aklınızdan bile geçirmeyin. Film, geriye doğru sardığı için olayların kurgusu da tersine gelişiyor. Leonard



haberiniz var mı?

INTERNET'İN DE OSCAR'LARI VAR

Aslında Webby Ödülleri, Temmuz ayında sahiplerini buldu ama ben zaten ödüllerden çok bir siteden bahsetmek istiyorum. Daha ülkemizde vizyona girmeyen ve muhtemelen de girmeyecek olan "Requiem for a Dream" filminin web sitesi (www.requiemforadream.com), en iyi film sitesi dalında Webby heykelciğini kucaklamış durumda. Şimdilik filmi kurcalamayı başka bir sayıya bırakıyorum çünkü filmin sitesi en az kendisi kadar orijinal ve garip. Gerçi bu sıfatlar herkese göre değişebilir. Siteye ilk girdiğiniz zaman yanlış bir yere girdiğiniz düşünerek, adresi kontrol ediyorsunuz (ne de olsa biraz uzunca). Siz ne olduğunu anlamaya çalışırken birden ekran, arıza efektleriyle yerini filmden kayan görüntülere bırakıyor. Ama bunlar pek alışık olduğunuz görüntülerden değil; mouse imlecini gezdirdikçe parçalar açılıyor ve kapanıyor. Kamera sanki bir bulmacanın üzerinde gezinen bir sorgulama lambası gibi. Ekrana birden birtakım scriptler ve boş resim kutucukları çıkınca, bir sorun olduğu izlenimine kapılıyorsunuz. Aslında ortada sorun falan yok (belki de sizde vardır).



Tabii bu ekran sadece bir başlangıç. Diğerlerinin daha da sapkın olduğunu söyleyebilirim. Siteyle bilincinizden çok bilinçaltınız etkileşim içinde. Öyle film hakkında bilgiler falan bulamıyorsunuz; site, filmden alınıp, modifiye edilmiş çeşitli görüntüler ve seslerle filmi anlatmaya çalışıyor. Bu sıradışı siteyi kesinlikle favorites listenize almalısınız.



neokuyoruzneyapıyoruz?



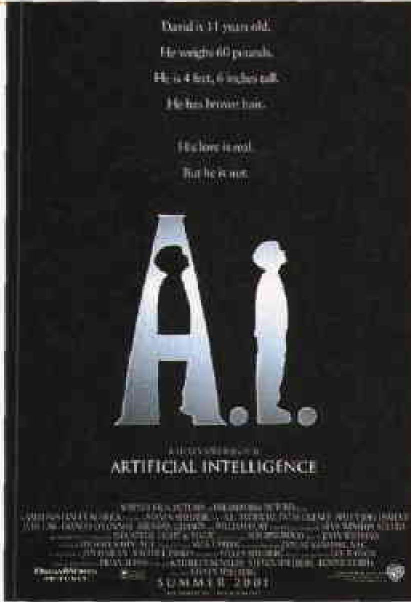
(Los Angeles Sırları'ndan Guy Pearce), karısının katilini aramakta. Ama bir de küçük sorunu var: Unutmak! Karısının tecavüz edilip öldürüldüğü gün, o da başına yediği darbe sonucu kısa dönemli belleğini (cache dediğimiz olay) yitirmiş. Ve şu an unutmamak için vücuduna dövme yaparak notlar almak zorunda, yoksa 10-15 dakika içinde her şey onun için bir muammaya dönüşebiliyor. Artık belleğine yeni anılar depolayamadığı için yaşamdan zevk de alamıyor. Karısını katilini bulup intikam alma amacı onu yaşama bağlayan tek şey. Leonard ipuçları toplarken karşılaştığı kişilere de tam olarak güvenemiyor; onların kendisini *'durumundan' dolayı kullanma ihtimali* yüksek olduğu için devamlı bir paranoya içinde...

Akıl Defteri aslında (özellikle konusu) üzerine hiç konuşulmaması gereken bir film. Zaten bir döngüyü andıran kurgusundan dolayı filmi anlatmanız da çok güç. Yönetmen Christopher Nolan da bunun farkında olsa gerek. Film belleğin yanıltıcı, delillerin gerçek olması üstüne kurulu. Tempo hiç düşmüyor; Leonard ile birlikte devamlı unutuyor ve sonra tekrar unutuyoruz. Çaresizlik film boyunca adamın yakasında. Anlayacağınız stres diz boyu ve bu durum film bitene kadar böyle. Belleği olmadan insanın gerçeğe karşı nasıl bir savunma mekanizması geliştirdiğine dikkat çekiyor Akıl Defteri. Görsel olarak da film izleyicinin kafasını karıştırmaya çok müsait. Bazı geçişler delirmenin sınırlarını çizecek türden. 'Matrix'den Trinity (Carrie-Anne Moss) de önemli bir rolde. Akıl Defteri son yıllarda gördüğüm en iyi film. Bugün kendinize bir iyilik yapın ve bu filmi görün; unutmayın ama!

modern bir pinokyo öyküsü

Efsane yönetmen Stanley Cubrick bu dünyadan göçmeden önce başka bir deha olan meslektaşı Steven Spielberg'e bir projesinden bahseder. Zaten birbirine hayran olan bu iki adam filmi çekmek için anlaşır ama Cubrick, son filmi 'Eyes Wide Shut'ın gösterime girmesinden kısa bir süre önce ölünce, Spielberg 'Yapay Zeka (A. I.)'yı tek başına çekmek zorunda kalır. Ama Cubrick'in fikirlerine ve tarzına da sadık kalmayı ihmal etmez. 'Yapay Zeka' için herhalde en doğrusu 'Cubrick'e adanmış bir Spielberg filmi' demek olacaktır.

Film doğal kaynakların sınırlı olduğu ve *teknolojinin inanılmaz bir hızla geliştiği bir zamanda* geçiyor. Hayatınız monitörlere geçmiş durumda. Yedikleriniz hesaplanıyor ve servisi yapan kişi bir insan değil. O yapay bir insan; bir robot. İnsanlığın her ihtiyacı için *bir robot var, sevgi hariç. Duygu,* robot evrimindeki en son aşama. Robotların sofistike yapay *zekalarına, çocukları olmayan ebeveynlerin* sayısının bir hayli artması yüzünden, duygular ekleniyor. Ve David yaratılıyor (Haley Joel Osment); sevmek için programlanmış ilk robot çocuk. David bir ailenin yanına veriliyor ve ilk başta her şey yolunda gidiyor. Ama gelişen olaylar David için bu hayatı imkansız kılıyor. Kendisini ne insanlardan ne de makinelerden biri olarak hissediyor. Aslında tek istediği, sevgisinin karşılığını görebilmek. Oyuncak ayısını da yanına alarak nereye ait olduğunu bulmak üzere, sınırlarını aşacağı bir yolculuğa çıkıyor...





Oldukça ilginç bir hikaye. Sevgi ve varoluş üstüne birtakım sorgulamalar içeriyor; hayatın karmaşasını yansıtıyor. Oyuncular da çok iyi seçilmiş. Özellikle 'Altıncı His' filminden hatırladığımız Haley Joel Osment ve filmde David'e yolculuğunda eşlik eden 'Jigolo Joe' rolündeki Jude Law çok başarılı gözüküyor. Zaten Spielberg imzasının birçok kaliteyi tek başına ifade ettiğini düşünüyorum. Umarım 'Yapay Zeka' önümüzdeki aylarda (en azından yılbaşından önce) vizyona girer ve biz de dağarcığımıza bir Spielberg filmi daha ekleyebiliriz.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

➔ RADIOHEAD UNUTUŞU HATIRLATIYOR

Evet, grubun son albümü "Amnesiac" piyasaya çıkmış durumda. "OK Computer" ile zirveye oturan Radiohead, "Kid A" *albümlerinden çok kısa bir süre* sonra yeniden karşımızda (daha doğrusu kulaklarımızda). *Onları ilk önce 'Creep' ile tanıdık.* Müthiş bir parçaydı; insanı aynı anda hem 'high' hem de 'down' edebilen parçalardan biridir bence. Hatta küçük bir detay: 'Creep' parçası bunaltıcı olduğu kadar etkileyici bir film olan "Bisikletçi (Cyclo)"nin soundtrack albümünde de yer almaktadır. Paranoid Android, Karma Police veya Fade Out grubun bir çırpıda aklıma gelen en iyi parçaları.

Şimdi ise ilginç *bir kişilik olan Thom Yorke'un* başını çektiği, bu Oxford'lu beş gencin yeni albümü *"Amnesiac" ile yine derinlere iniyoruz.* Albümün adı 'amneziden mustarip' anlamına geliyor; yani *unutma sorunundan dertli insan da diyebiliriz.* Yorke bu duruma şöyle bir açıklama getiriyor: "Agnostik (bilinemezci) inanca göre doğduğumuzda, içine düştüğümüz hayatın bizde yol açacağı travmayla başa çıkabilmek için nereden geldiğimizi unuturuz. Bu unutuşun nehri gibi bir şey..." Görünüşe bakılırsa Radiohead 'hatırlamak' için böyle bir albüm yapmış olmalı. *Zaten albümden ilk* single olan 'Pyramid Song' da bunu vurgulamak ister gibi. Yine eskiden olduğu gibi derin sözler ve Thom Yorke'un büyüleyici sesi ön planda. Radiohead dinleyenlerin bence kesinlikle alması gereken bir albüm. İsterseniz önce biraz 96.2 takılıp, bir ön dinleme de yapabilirsiniz.



Emulatör

Hiç Commodore ve Amiga'nızdaki o minik ama muhteşem oyunları PC'nizde oynamak istediniz mi? Eğer cevabınız evet ise doğru yere geldimiz

Nasıl anlatsam..Nerden başlasam ?.. Belki bazılarınız eskiden görmüş veya duymuştur.. O anlatılanları merakla dinleyip keşke benim de olsa diye.. Belki de hiçbir şekilde sahip olamazdı ona.. Tam tadını çıkaracakken okullar açılır da alırlardı elinizden onu.. Kaldırırlar ulaşılmaz bir yere koyarlar .. Veya derslerden geri kalırdığınız için satmışlardı onu.. Bazıları C64 derler, diğerleri AMIGA.. Bazıları da der adı ben de saklı.. Her neyse mazide kalanlar kalsın biz bugüne bakalım..

EMULATÖR konulu yazı dizimize hoşgeldiniz sevgili okuyucular. İlk önce EMULATOR nedir onu bir anlayalım. EMULATÖR ; İngilizce EMULA kelimesinden gelir. EMULA :bir işi daha iyi yapmaya çalışmak, rekabet etmek, kıskanmak anlamlarına gelir. EMULATOR bir bilgisayar programıdır, teknik olarak çok farklı bir sistemi alıp sizin kullanmakta olduğunuz bilgisayar sistemine uyumlu hale çalışmasına olanak sağlayan bir programdır.

"Peki EMULATOR yapan insanlar kim, amaçları ne?" sorusu gelir akıla, bunun cevabı ise:

Bunu yapan insanların programcıdır, fakat bunlar zamanında C64 AMIGA v.b. sistemler için çeşitli programlar yapmışlardır. Bu ve benzeri sistemlerin CPU REGISTER'LARINI ve bir çok ince HARDWARE ve BIOS özelliklerini çok iyi derecede bilmektedirler. Zamanla yeni ve değişik sistemlerin çıkması, bu sistemlere olan ilginin azalmasına sebep olmuş, ve bu sistemleri kullanan bazı fanatikler ortaya çıkarak fan grupları oluşmuştur. Bu gruplardan bazıları FOREVER (sonsuza dek)gibi bir felsefeye sadık kalarak şu an da sizin kullanmakta olduğunuz WINDOWS, DOS, LINUX başta olmak üzere bir çok işletim sistemde kullanılabilecek EMULATÖRLER geliştirmektedirler... Tabii ki bu fanatiklerin hepsi aynı grupta olmadıkları için illegal olanları da var..! INTERNET üzerinde yasal ve yasal olmayan versiyonları da mevcuttur. Aradığınız programın legal (yasal) dağıtım olmasına önemle dikkat ediniz.



Bizim incelemeye başlayacağımız sistemler Dört ana başlık altında toplanır:

1- Arcade: Oyun salonlarındaki jetonlu makineler.

2- Bilgisayar sistemleri: C64, AMIGA başlıca olmak üzere birçok benzeri 8 ve 16 bit sistemler.

3- Konsollar: SEGA Dreamcast, Nintendo 64, Playstation ONE, SNES gibi TV bağlamlı sistemler.

4- Avuç içi sistemler: GAMEBOY, GB COLOR, GB Advanced SEGA Game Gear gibi mobil (avuç içine sığan) oyun sistemleri.

Şu ana kadar bu sistemler için yapılmış olan toplam 10,000'e yakın legal olan oyunu oynama olasılığınız vardır.

Peki insanlar neden EMULATÖR kullanmak ister? Bunun 2 tane ana nedeni vardır.

1. Neden: Elinizde 166 MHZ bir baba yadigarı var, hiçbir güncel oyunu çalıştıramıyorsunuz, kısaca yetersiz. Ve çaresiz kaldınız, eski DOS oyunlarına döndünüz, onlar da artık kabak tadı vermeye başladı. Yenilik arıyorsunuz!

2. Ne hayallerle aldınız bilgisayarınızı. Fakat birkaç yıl önce AMIGA sahibiyken kardeşinizle oynadığınız basit fakat heyecanlı 2 kişilik oyunların PC versiyonunu aradınız, bir süre sonra sağdan soldan INTERNET'ten bulduklarınız ise düşük çözünürlükte DOS oyunları. Her şey kare kare gözüküyor mideniz kalktı, başınız döndü. "Düşündüğüm bu değildi" dediniz kendinize o zaman emulatör dünyasına hoş geldiniz.

Ya da değişik bir örnek daha verelim ;

Dünya kadar para harcayıp aldınız teknolojinin son nimeti canavar bir sisteminiz var ama bir türlü aklınızdaki o jetonlu makinalardaki o ARCADE oyunun tadını hiçbir eski veya yeni bilgisayar oyunundan alamadınız. ARCADE konusuna da 2. yazımda geniş bir açıklamaya yer vereceğimm ve ayrıca zamanında HIT olmuş oyunların listelerine de birlikte göz atacağız.

İlk yaptığınız iş CD satan yerlere gittiniz sordunuz bulamadınız. Sonra İnternet'e daldınız bir şeyler bulduğunuzu sandınız indirdiniz fakat amacınızla alakasız programlar çıktı karşınıza, sonra yine aradınız bu sefer bulduğunuzdan emindiniz, indirdiniz o kadar eski bir Emulatör ki bir çok sistem hatası yaşadınız. Eğer bü-







tün bunlardan gına geldiyse, size iyi haberlerimiz var.

Şimdi size kullanımı kolay olan ve bir çok programcının ortaklaşa yaptığı bir emulatörü tanıtacağız,

M.E.S.S.:"Multi-Emulator Super System"
Copyright (C) 1998-2000
Yapım: MESS Team
Web Sayfası: http://mess.emuverse.com

Bir çok konsolu ve avuç içi sistemi tek başına emule edebilmektedir, devamlı olarak güncellenen bu emulatörün emule edebildiği yüze yakın sistemin tam bir listesini bu web sitesinde bulabilirsiniz

http://mess.emuverse.com adresinde DOWNLOAD kısmında kullanmakta olduğunuz OS (işletim sistemi) 'e uygun versiyonu seçin. tüm Windows versiyonları için mess32b-037b13 u size önerebilirim. Bunun dışında sitede DOS versiyonuda var ancak GUI (grafik arabirimi) olmadığı için eski DOS komutları ile çalıştırılıyor ("Program adı" boşluk "Sistem adı" boşluk "Kullanılacak olan rom IMAGE dosyası adı"). Yeni kullanmaya başlayacaklar için win32 versiyonu daha kolay gelecektir. EMULATOR çalıştırınca karşınıza Windows Explorer'a benzeyen seçenekler çıkmakta. Sol taraftaki menüden aşağı doğru 2. seçenek olan AVAILABLE klasörüne tıklatırsanız şu anda çalıştırılabilir olan sistemlerin listesini görebilirsiniz.

Örnek vermek gerekirse; GAMEBOY'un üzerine gelin farenin sol tuşu ile seçip, sağ tuşa basarak en alt ta bulunan PROPERTIES i seçin, karşınıza çıkan 8 yapraklı mönüden SOFTWARE sekmesinden INSERT butonuna basarak açılacak olan BROWSER'dan sizde bulunan ROM IMAGE dosyalarını gösterin. Sonra F5'e basıp yenileyin. Sonra eğer sorun yoksa en sağ tarafta bulunan SOFTWARE kısmında *EMULE edilebilen oyun* Rom'larının tam bir listesi karşınıza çıkacaktır. ROM'un üzerine 2 kere tıklatarak programı çalıştırabilirsiniz.

Not: Ayrıntılar önemlidir (yeni başlayanlar için) ;-D

Şunu da belirteyim ki GAMEBOY'un program geliştiricileri için yapılmış olan UTILITY programları ile yazılmış GAMEBOY legal romlarını Internet üzerinden ücretsiz temin edebilirsiniz *diğer sistemler için*de aynı yolu takip ederek legal versiyonlarını edinin.

Ayrıca ALL SYSTEM menüsünde çalışmayan diğer sistemleri çalıştırabilmek için BIOS IMAGE dosyaları istenmektedir. Bu BIOS (Basic Input Output System) IMAGE dosyaları kullanılan sistemin CPU'sunu (işlemci) yöneten; bir nevi işletim sistemidir. Windows,Linux gibi ... **;-D**

LEGAL

1) Kullanmak istediğiniz sistemlerin legal BIOS ROM IMAGE dosyalarını kullanınız!

2) Kullanmak istediğiniz sistemlerin oyunlarının legal ROM IMAGE dosyalarını kullanınız!

Bu konuda bazı yapımcı firmalar kendi sitelerinden legal olan ücretsiz FREEWARE dağıtımı yapmaktadır. Örneğin: www.factor5.com sayfasından AMIGA için legal dağıtımı *yapılan oyun ROM'u temin edebilirsiniz.*

Bu yazımda oyun ismi vermediğimin farkındasınızdır nedenine gelince ben şahsen bu sistemlerin (ilk çıktığı zamanlarda) kullandım, şu anda INTERNET üzerindeki bu sistemlerin DEMO koleksiyonunu yapmaktayım. Yasadışı ROM'lar ve oluşumlar bu yazı dizisinde yer almayacağı için sizlere sadece **C64, AMIGA, SEGA/8-16-32BİT-CD SYSTEM, NINTENDO/NES/SNES/GAMEBOY//GBC//GBA** v.b. birçok sistemin legal ROM'larını ve tanınmış oyunlarını ileriki yazılarımda sunacağım.

Gerçek bir olaydan alınmıştır

- Ben buraya telefon etmiştim sanırım sizinle konuştuk.

Bayan güler yüzü ile hafifçe başını sallayarak

- Tamam hatırladım.

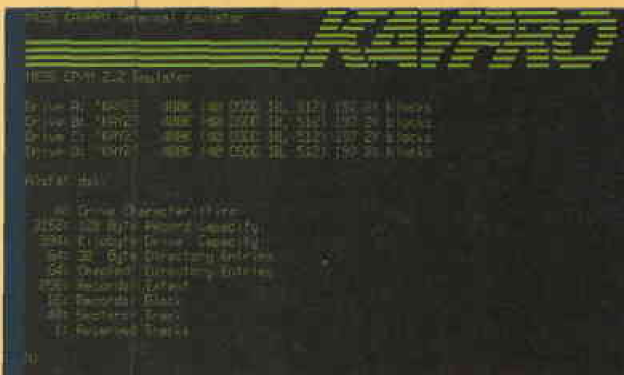
Dedi. Kısa bir konuşmanın ardın*dan eliyle arka tarafı göstererek sağ*da ilk kapı olduğu belirtti. İçeri girdi. O anda gördüklerine inanamadı, şaşkın gözlerle etrafa bakakaldı. Ne manzaraydı, tam bir bilgisayar mezbahası; odanın içerisinde hard diskler, kablolar, kasalar ve adını bilmediğim bir sürü ıvır zıvır doluydu. Kendine

- Buradan bir bilgisayar aldığıma inanamıyorum.

*Dedi. O sırada beyaz önlük giy*miş bir servis elemanı malzeme rafla*rı arasından çıktı, onu şöyle bir süze*rek iyi birine benziyor dedi içinden, bilgisayarın sorunu ne diye sordu. Olayı anlattıktan sonra, duvarda asılı olan yıldız tornavidayı alarak kasayı açtı. Eleman şöyle bir göz gezdirdikten sonra ona döndü ve

- Şu an için fazla yapılacak bir şey yok. 2-3 parçayı yenileriyle değiştirebiliriz.









*3 parça değiştirildi, denendi, bü*tün işlem yarım saatten daha kısa bir sürede yapılmıştı. Kasayı topladı. Ardından eleman girişteki bayana bir kağıt uzattı, kağıtta değiştirilmiş olan parçaların fiyatları yazıyordu. Ödemeyi yaptı. Yine de içinde bir huzursuzluk vardı. Kucaklayıp kasayı o kuşku ile oradan çıktı, eve geldiğinde terden sırılsıklam olmuştu. Önce "şu teneke kutusunu yerleştireyim" dedi. Fişi de prize takınca çalıştırdı, eskiye nazaran daha iyi çalışıyordu. fakat *emin olmak* çok önemliydi. Arkadaşından önceden almış olduğum oyun CD'sini yükleyip çalıştırmaya çalıştı. Ama olmadı. Tam bir hayal kırıklığı içinde tüm bir gün boyunca bir hiç için uğraşıp bir hiç için para harcamış olduğunu fark etti, en önemlisi hayalleri yıkılmış bir halde. Çok yorulmuştu, yatağına uzandı, böyle olmalıydı dedi kendine. Bir duş alayım rahatlarım dedi kendine. 15 dakika sonra saçını kurularken eskiden AMIGA sahibi olduğu zamanı hatırladı, *hafifçe gülümsedi.* Eskiden gittiği AMIGA oyunları satan o yeri hatırlamıştı, oyunlar bir listeden seçiliyordu listenin son 2 sayfasında -=UTILITY=- programlarının listesi vardı, işte resim, müzik programları v.b. Ve en son sayfanın alttan 8. sırasında DOS OYUNLARI için EMULATOR 2 HD (2disketlik) diye yazan programı hatırladı. Bir şimşek çaktı aklında, eğer o zamanlar Amiga için Dos emulatö*rü var idiyse, bu mantığa göre şu an* DOS için Amiga Emulatörü olabilirdi. Bilgisayarını açtı. Ardından aramaya başladı. Kısa bir süre sonra da o aradığını buldu... Peki ya siz ?

Eren Sağlam | eren@level.com.tr



FRP

Usanmadan soranlar ve cefakar DM'ler için bir yazı..

Ağustos ayının ortalarına doğruydu.. Evime doğru ilerliyor, son bir ayı nasıl geçirdiğimizi düşünüyordum. Uzun sınav savaşlarına girmiştik. Bitkindik. Beynimiz bulanıktı. Ama yaşıyorduk işte.. Elimdeki ekstra hızlı yazan,ucu hiç kırılmayan kurşunkalem +1, yeni sınavlar için hazırdı. Büyülü eşyalar böyledir işte, onlar sizin gibi yorulmaz, susamaz, ihtiyaç molası vermezler. Ben ise önce iyi bir uyku çekmeliydim. Ardından bizi sınav boyunca uyanık tutan, içindeki kahve bitmeyen, kahve kupası +3'ümden bu kez bir yorgunluk kahvesi içebilirdim. Bu düşüncelerle kapıya kadar gelmiştim ki, arkamdan bir sesin beni çağırdığını fark ettim. Döndüğümde kan ter içinde, benden bile yorgun görünen bir süvari duruyordu karşımda. Giysilerinden ve atından haberci olduğu belliydi. "Size mektuplar var!.."dedi. Adamı hemen içeriye buyur etmek istedim "Yorgunsun dostum, getirdiğin haberler her nelerse, çok uzaktan beri onları taşıyor olmalısın.." "Hayır" diye karşılık verdi. "Sadece iki sokak öteden getiriyorum, biz kraliyet habercileri artık bölgesel sisteme geçtik(!). Ben yalnızca bu mahallenin haberlerini iletiyorum." "Peki o zaman ne bu halin?" Hınzır hınzır gülümsedi. İçimden "Tamam, bir ay inzivaya çekildik, mektuplarımızı almadık ya, kesin bi iş gelicek başıma..." diye düşünürken o gerisini getiriverdi : "Efendim mektuplarınızı taşımakta biraz zorlandım da. Sanırım siz de okumakta zorlanacaksınız : Tam 132 adet!!"

Pardon, bi şey sorucam..

İşte dostlar, karşılaştığım manzara aynen böyleydi. 132 mektubun 30 kadarı sizlerden gelmişti ve ta 5 Temmuz'da gönderilmiş olmasına rağmen ancak Ağustos ortasında okuyabildiklerim oldu. Donanım sorularınızı Tuğbek ve Onur'a, Ultima sorularınızı da artık her ay UO ile ilgili iki sayfa yazacak olan Burak'a havale etmek durumundayım. FRP ile ilgili olanlara ise zaman zaman köşeden, zaman zaman da doğrudan size yazarak yanıt vereceğim. Genellikle belli sorular (Masaüstü frp nedir ? Nereden kitap, Setting buluruz? Oyuncular nerelere takılır?) çok tekrarlandıkları için yanıtlarını köşede her ay vermek yerine sizlere yazmam daha uygun olacak. E.Toker, Emre Soyak, Sacit & Yasin, Yunus Karasakal, Uğur Can Kanbal, HKİ, Berk Yakar, Eran Erbek, ptahoras,Utku, SirNemesis, ZimDeth, Major Major ve adını yazamadığım diğerleri, gecikme için özür, bilin ki aldım okudum mektuplarınızı.

Mektuplar arasında bir soru vardı ki bu ay internet'ten okuduğum bir makale ile üst üste geldiği için yer vermeyi uygun buldum. .... demiş ki (adını tanık koruma programından dolayı saklı tutuyoruz!) : "Okulda, evde ve arkadaşlarımın evinde oynadığım bu oyun dünyasını bayağı seviyorum fakat okulda oynadığım arkadaşlarım oyunun içine etmekle kalmayıp beni de sinir ediyorlar. Sizce bu sorunu nasıl çözebilirim?" Bu soru üzerine "DM'ler için oyunu katletmenin yolları" adlı isimsiz makaleyi tercüme edip, biraz rötuşlayıp size aktarmak istedim. Bunun bir mizah yazısı olduğunu hatırlatır, okurken çok da ciddiye almamanızı öneririm..

Dm'ler için oyunu katletmenin yolları

DM'liğin sıkıcı olduğu konusunda hemfikir misiniz? Yeni hazineler, yeni güçler kazanmadıkları sürece asla doymak bilmeyen, kendi karakterlerini her daim NPC'lerin üzerinde görmek isteyen, sizi önemsemeyen bir grup oyuncuya tahammül edemiyor musunuz ? O zaman buyrun, eğlence sırası sizde.

1) Adam kayırma : Oyuncular içinde sevdikleriniz ve sevmedikleriniz olacaktır elbet. Sevdiğiniz oyuncuların daha çok yüzüne bakıp, hareketlerinizle ya da doğrudan sözlerinizle onları cesaretlendirebilir; diğerlerinin söylediklerini (kazara) duymazdan gelebilirsiniz. NPC'leriniz (Non-Player Character) konuşurken söz hakkını tercih ettiğiniz oyunculara vermeniz, diğerleri buna itiraz ettiği zaman "Hayır



canım, NPC aslında grubun tamamıyla konuşuyor, yalnızca grubu temsilen falanca söz aldı!" diye kendinizi savunmanız da etkili olacaktır. Öyle bir zaman gelecek ki, kayırdığınız oyuncular oyunu kontrole alacak ve sizin yerinize diğerlerini sindirecekler-dir.

2) Kafa karıştırma : Özellikle kendi dünyanızda oynarken oyuncuların burada olup bitenler hakkında çok soru sormaları, onlar üzerindeki hakimiyetinizi zayıflatabilir. Bunu engellemenin bir yolu, sor-







dukları sorulara sürekli farklı yanıtlar vererek kafalarını karıştırmaktır. Hatta oyunculara peşin peşin sordukları tüm sorulara doğru yanıt vermediğinizi söyleyebilir, buna gerekçe olarak da dünyanın bazı yönlerinin karakterlerin akıllarının almayacağı kadar karışık olmasını gösterebilirsiniz. Bugün sorduğu soruya yarın daha farklı bir yanıt alacağını bilen oyuncu, bir süre sonra durumu kabullenecek ve hiç soru sormayacaktır.

3) Cezalandırma : Öyle anlar olur ki oyuncuların yaptıkları DM'in hem zamanının, hem de sinirlerinin harabiyetine yol açabilir. Örneğin yok yere gruptan ayrılmaya karar veren bir karakter geri dönmeye mi karar verdi, gruba tekrar katılana kadar elinizden gelen her türlü zorluğu çıkarın. Bunu yapmanız için muhakkak birbirlerinden çok uzakta olmaları şart değil, aynı şehirde bile bulunsalar dört katlı koca kütüphanede gün boyu dolaşmış ve birbirlerini görmemiş olabilirler öyle değil mi? Hatta aradıkları adamı tanıdığından emin oldukları bir NPC'ye diğer arkadaşlarını görüp görmediğini sorduklarında zar atarmış gibi yapın, sonra onlara bakıp kaşlarınızı kaldırın ve "Yoo!" diyin. (Oyundan sonra sorarlarsa %99 hatırlaması için şans verdim, ama zar gelmedi dersiniz!)

4)NPC'leri kullanma : Karakterler her daim NPC'lere ne kadar karizmatik olduklarını sergilemek, güç gösterisinde bulunmak arzusundadırlar. Bunu engellemek için karşılarına hem yetenekleri hem de idari gücü daha yüksek NPC'ler çıkarabilirsiniz (Örneğin: Lordlar, prensler vb.). Bir süre sonra karakterler kendilerine denk gördükleri NPC'ler bulmak için kendilerini sokağa atacaklardır. Burada ikinci bir sürpriz yaparak sokaktaki her adamı adı sanı belirsiz, kendi işinde gücünde, oyuncularla tamamen ilgisiz NPC'ler olarak canlandırabilirsiniz. Ya da daha iyisi sokaktaki her adamı adı sanı belirsiz,



kendi işinde gücünde ama yine oyunculardan çok daha güçlü NPC'ler olarak oynayın.

Eğer isterseniz karakterlerin başını sık sık derde sokup sürekli NPC'ler tarafından kurtarılmalarını, ama NPC'lerin bunu onlar için değil, "sıradan bir işmiş" gibi yapmalarını sağlayabilirsiniz. NPC'lerin gerçekte kendilerini ihtiyaç duymadıklarını hissettirirseniz oyuncularınız daha da ezileceklerdir.

5) Oyunculara istediklerini verme : Bilirsiniz kimi oyuncular üç beş altın için hayatlarını tehlikeye atar, kimileri de güç ve yetki için. Bırakın istediklerini alsınlar. Para ve güç mü ? Barış içindeki bir krallığın başına geçirin, savaş yok, macera yok, para çok... Kısa sürede bürokratik işlemlerden bayacaklardır. Eğer karakterler hala doymak bilmiyor, yeni ülkeler fethetmek istiyorlarsa tez elden dünyayı ele geçirmelerini sağlayın (tüm çizgi filmlerdeki kötüler de bunu isterler. Ele geçirince n'apacaklar çok merak ediyorum?). Sıkıntıdan patlamaları an meselesi olacaktır.



6) Atmosferi rezil etme : Bu konuda iş biraz size kalıyor. Aslında atmosferi yerle bir etmenin pek çok yolu var. Oyunun düğüm noktalarından birinde aklınıza gelen bir fıkrayı anlatmanız biraz ucuz bir numara olacaktır elbet, ama bunu "Ne de olsa oyun oynuyoruz canım!" diye geçiştirebilirsiniz. (benim önerim mevcut tüm kuralları en detaylı şekilde uygulamanızdır. Karakterler ata binerken, attan inerken zar atın. Karşısındakiyle konuşurken her cümleden sonra charisma check atın, dövüşlerde de her türlü critical hit tablosunu masaya serip on dakikalık işi iki saate yayın. Atmosfer zaten hiç oluşamayacağı için rezil etme gibi bir imkan da olmayacaktır.)

7) Oyunculara baskı yapma : Siz ne yaparsanız yapın, durumlarından asla memnun olmayan oyuncular her zaman varlıklarını sürdüreceklerdir. Bu durumda madde 1'de bahsedilen kayırdığınız oyuncularla anlaşıp onların zamanı geldiğinde ortadan kaybolmasını sağlamalısınız. İşte tam bu anda memnuniyetsiz oyuncuyu tüm grubun kaderini belirleyecek bir durumun tam ortasına yerleştireceksiniz. Öyle ki, kendisi ve grubu adına hayati bir karar vermek zorunda kalacak (ve DM siz olduğunuz için elbette yanlış tercihi yapacak!). Aslında sonucun ne olduğu çok da önemli değil, böyle bir baskıya maruz kalmak, diğerlerinin dik bakışlarını üzerinde hissetmek bile onun sinirleri fazlasıyla bozacaktır.

İşte böyle, liste aslında daha uzundu ama ben en çok hoşuma gidenlere (ve köşeye sığabilecek kadarına) yer vermeyi uygun buldum. Gitmeden küçük bir duyuru da yapayım, gelecek ay köşeyi biraz daha farklı bir formata sokmak niyetindeyiz, bakalım ortaya ne çıkacak? Görüşmek üzere dostlar, (ha, yukarıdaki yazıyı okuyan DM'lere karşı dikkatli olun, bakarsınız ciddiye alırlar!)

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr





gerçekler özgür kılar

Kimsenin geçmediği bir yolun kenarında, bir gün akşam vakti...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Bu ne şimdi böyle? Gerçek hayattan gerçek bir hikaye. Beğenemedin mi?

İyi de, sence buraya uygun mu bu? Kimin umrunda? Ben yazdım, sevmeyen sayfayı çevirir.

Millete kabus gördüreceksin ama... Kimsenin kabus görmek için fazladan sebebe ihtiyacı olduğunu sanmıyorum.

Gerçekten karanlık çökecek mi? Karanlık çökecek. Hep çöker...

Uzun zamandır yoldan kimse geçmiyordu. Bunda şaşılacak pek fazla bir şey yoktu aslında, yolun iki ucundaki şehirler yok olalı ve orada yaşayan insanlar karanlığa göçeli beri buralara pek kimse gelmez olmuştu. Bir zamanlar bereketli tarlaların, yemyeşil fidanlıkların olduğu topraklar şimdi koyu renkli, yapışkan bir kül tabakasının altındaydı. Yol kenarındaki eski, yıkık dökük ahşap binanın önünde duran eski bir motorsiklet olmasa, buranın bildiğimiz dünyadan bir köşe olduğuna inanmak çok zor olurdu aslında. Güneş bu çorak ülkeyi kavuruyor, kızgın rüzgarın yerden kaldırdığı kül havayı daha da boğucu bir hale getiriyordu. Burası canlıların yaşamak için uygun bulacakları bir yer sayılmazdı.

Eski motorsikletin hikayesi ise bambaşkaydı, ama sahibi o hikayeyi anlatmayı sevmezdi. Şimdi ahşap binanın içinde eski bir koltuğa oturmuş, yavaş hareketlerle piposunu dolduran adamın saçları bembeyaz olmuştu. Ama kıyafeti simsiyahtı. Simsiyah. Eski siyah bir pardesünün altından deri ceketi görülüyordu. Bu ceket en az onun kadar yaşlıydı. Eski siyah kot pantalonunun dizlerinde büyük deri yamalar vardı. Ve ayağındaki çizmelerin topukları bir hayli aşınmıştı. Gözlerini piposuna dikmiş, hafif hareketlerle içine doldurduğu tütünü sıkıştırıyordu.

- Uzun zamandır ortalarda görünmüyordun...

Adam başını kaldırdı, kapıda dikilen gölgeyi görünce yüzüne hafif bir tebessüm yayıldı. Genellikle sayıları pek fazla olmayan eski, samimi dostlardan birini gördüğünüzde yüzünüze yayılan türden bir tebessüm. Pipoyu ağzına götürürken eli kibrit bulmak için ceplerinden birine daldı.

- Doğrusu nerede kaldığını merak etmeye başlamıştım. Ne zaman buradan geçsem ve tam burada mola versem beni fazla bekletmeden gelirdin.

Gölge yavaşça eski bir sandalyeye doğru ilerledi. Aslında oturmasına gerek yoktu, hatta istese de oturamazdı. Gölgelerin sandalyeye oturduğu nerede görülmüştü? Ama karşısındakini rahat hissettirmek için böyle davranırdı. Adam bunu bilirdi, ve doğal karşılardı. Eski alışkanlıklar ölümde bile kaybolmuyordu.

- Piponu doldurmanı seyrediyordum.

Pipodan bir duman halkası yükseldi. Sonra bir tane daha.

- Yaşayanların arasından ayrılıp tekrar buralara gelmenin sebebi nedir dostum? Buralar ölü topraklar, burada benim gibi birkaç gölgeden başka bir şey yok uzun zamandır. Sen de biliyorsun.

Adam ağzında piposu, yavaşça yerinde doğrulup gerindi.

- Yaşayanlar beni sıkıyor. Bildikleri herşeyin ya yanlış, ya da gerçeğin çok çarpıtılmış bir kenarı olduğunu görmek onlar için ağır bir yük. Bunu taşıyamıyorlar. Öyle olunca da aptallıklarına bir sınır konulamıyor haliyle...

Gölge oturduğu yerde dalgalandı, sessizliğin içinde bir iç çekiş duyuldu.

- Benim zamanımda da pek farklı değildi, ama ne yapacaksın? Şimdi bir zamanlar görmek istemediğim şeyleri bile artık açıkça görebiliyorum. Ama bir kıymeti kalmadı...

Adam onaylar bir tavırla kafasını hafifçe salladı, birkaç tel beyaz saç gözlerinin önüne doğru döküldü. Eliyle saçlarını geriye doğru sıvazlayıp piposundan derin bir nefes daha çekti. Çanağın içinde canlanan korun kızıl ışığı bir an yüzüne vurdu.

- Bak beni tanırsın. Ben bu dünyaya yargılamak için değil, yargılanmak için gönderildim. Bunu bilecek kadar aklım yerinde. Ama bir adam nereye kadar dayanabilir ki? Özellikle gözleri görebiliyorsa?

Bir an gölgeyle gözgöze geldiler. Aslında gölge gözlerini çok uzun zaman önce geride bırakmıştı, ama yine de gözgöze geldiler.

- Sen görebiliyorsun, bu sana diğerlerinin asla tadamayacağı bir özgürlük veriyor. Belki onlara anlatmaya çalışsan...

Adam omuzlarını hafif bir hareketle silkti.

- Bunun işe yaramadığını en az benim kadar bilirsin. Biliyor olman lazım. Kendi halkına anlatmaya çalışırken neler olmuştu, hatırlasana. Seni bir direğe bağlayıp yaktılar.

Gölge bir an oturduğu yerde şiddetle titredi. Bedenini canlı canlı yiyip yokeden alevlerin hatırası kolay unutulacak bir şey sayılmazdı.

Sessizlik çöktü, şimdi her ikisi de susuyordu, fazla konuşmaya ihtiyaçları da yoktu zaten. Uzakta güneş tepelerin ardına doğru alçalıyordu. Birazdan yine karanlık çökecekti...





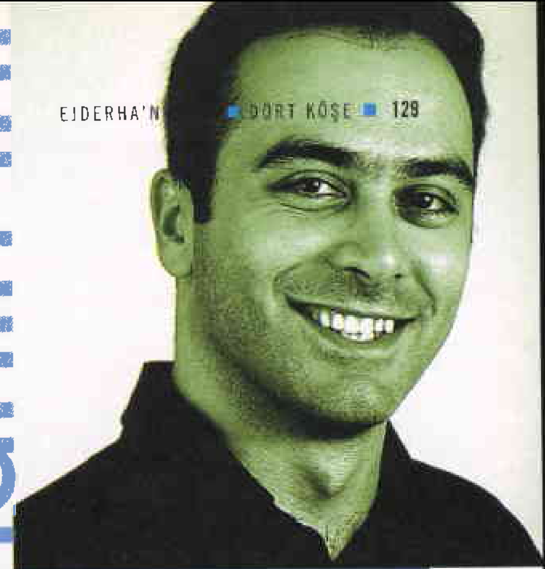




ejderhanın ini

adabını bilmek...

Sadece fotoğraflara bakıp yazılarını okumakla tanınmaz bu adamlar. Onlarla beraber yaşamalısınız



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Ayna ayna söyle bana benden güzeli var mı bu dünyada? Valla abicim içince bir başka güzelleşiyorsun ama onun dışında da fena değilsin.

Counter da nickin Deus, bunu Deus Ex ten mi çaldın? Hayır efendim Deus Latince bir sözcük tamam mı? İnanmazsanız açın sözlüğe bakın bende bir tane var.

Hiç kız okuyucularınızdan mail alıyor musunuz? Evet geçende bir kız UO oyuncusundan mail aldım. Bizi kızlarında okuduğunu öğrendim. Mutlu oldum.

Herkese Merhaba, Bu ay aslında sizlere çok eğlenceli bir yazı yazmıştım ama Sinan'la Tuğbek yazımı pek fazla eğlenceli buldukları için bende oturdum baştan yazıyorum. Üstelik bu kez bayağı ciddi bir yazı yazmaya karar verdim. Yapı meselesi bu ya şöyle ya böyle ben hiç aralarda olamam.

Sevgili okurlarımız, sevgili dostlarımız bu yazı-da yazacaklarımı lütfen iyi niyetli eleştiriler olarak kabul edin ve alınganlık göstermeyin. Bazı şeyleri bilmemek ayıp değil öğrenmemek ayıptır. Görgü kuralları bir toplumda aslında kolaylık için vardır ve o toplumun sağlıklı işlemesine yardımcı olur. Bu kuralları herkes uygulasa her şey de gayet güllük gülistanlık gider. Yani hiç kimse ne yerlerin pisliğinden şikayet eder ne de akşam kız kıza eğlenmeye çıkmış arkadaşlarımız kendilerini rahatsız eden insanlar yüzünden eve kaçmak zorunda kalır. Gelelim bizim yaşadıklarımıza.

« Ofisi arayan bazı okuyucularımız telefonu ilk açtığımızda **şöyle bir cümle** sarf ediyor "Alo kiminle görüşüyorum ?" »

Telefonda

Ofisi arayan bazı okuyucularımız telefonu ilk açtığımızda şöyle bir cümle sarf ediyor "Alo kiminle görüşüyorum ?" Böyle bir konuşma tarzını unutun lütfen. Telefonu açan sizsiniz doğal olarak önce bir kendinizi tanıtın. Sonrada probleminizi söyleyin ki ona göre yardımcı olalım. Ya da görüşmek istediğiniz kişiyi isteyin ama lütfen önce kendinizi tanıtın. Ofisi aradığınız zaman önce santral çıkar sonra bizi bağlarlar ondan sonra lütfen bu cümleleri kurun ve bunu günlük hayatınızda da alışkanlık haline getirin. Böylelikle hem siz kolayca aradığınız kişiye ulaşırsınız hem de telefonu açan ya da alan kişi konuşmaya ön hazırlık yapmak için minik bir zaman kazanmış olur.



Merhaba. Geçen ayki Dragonum ben. Unuttular beni.

e-mail atarken

Sanal alemde iletişimin getirdiği en büyük problem karşımızdaki muhattablarımızın da sanal olduğunu düşünmemiz. Halbuki onlarda insan. Oysa biz bunu hiç dikkate almıyoruz. Gelen mailleri lütfen öncelikle o işle ilgili kişiye atın. Eğer maillerinizin dergide yayımlanmasını istiyorsanız genelde level@level.com.tr adresini kullanın. Eğer sorunuz web veya web sitesiyle ilgiliyse webmaster@level.com.tr adresini kullanın. Onun dışında her oyunun altında o oyunu inceleyen editörün e-maili vardır. Eğer o oyunla ilgili sorununuz için o editöre mail atarsanız en çabuk ve en doğru cevabı alma olasılığınız artar.

Şimdi en önemli noktalardan birine gelelim. Lütfen mail atarken fontlarınızı kontrol edin ve anlaşılabilir cümleler kurun. Ayrıca bizi eleştirirken önce kendinizi bizim yerimize koyarak eleştirin. Yeri geldiğinde maillerde çok güzel azar yediğimi biliyorum. Gerçek hayatta olsa yüzüme karşı o şekilde ASLA konuşmayacağınızı da biliyorum. Ama ortam sanal ya, o anda sizde neye kızmış olursanız olun kızgınlığınızı direkt olarak maila akıtıveriyorsunuz. Size cevap yazdığımda ise sinirinizin geçmiş olduğundan özür diliyorsunuz. Haklı olduğunuz konularda (mesela sitenin update'i ya da arama motorunun eklenmesi gibi) hiçbir şey diyemem. Hatta beni bu konuda eleştirmeni hoşuma bile gidiyor. Çünkü bu derginizi sahiplendiğinizi gösteriyor. Son olarak lütfen bizim her oyunu bilemeyeceğimizi anlayın. Yani her oyunu az çok ama kesinlikle oynuyoruz bu tamam da "oyundaki şu düğmeyi bulamadım şu kapıyı açamadım" türünden problemlerinizi o oyunu inceleyen editöre attığınız halde cevap alamamışsanız emin olun bizde bilemeyeiz. FRP-RPG konusunda Gökhan, Batu ve bana, 3D shooter konusunda Onur'a , donanım konusunda Tuğbek ve Onur'a, Stratejiler konusunda Eser'e ve spor oyunları konusunda yeni editörümüz Mehmet'e mail atabilirsiniz. Onun dışında her konuda level@level.com.tr adresine mail atın. Biz elimizden gelen yardımı yaparız.

Forumlarda

Sinan bunun için ikinci köşe yazısını yazdı. Bende burada biraz değineyim istedim. Lütfen forumlarda yazarken buraların kamuya açık yerler olduğunu unutmayın. Ettiğiniz her küfür sizin ne kadar eğitimsiz, cahil ve saygısız olduğunuzu gösterir. Çünkü yalnızca kendini ifade etme yetisinden yoksun insanlar küfür ve kavga etme gibi yolları seçerler. İçlerindeki kızgınlığı bastıramadıkları için ancak böğürürler ya da size vururlar. Ayrıca Level, Gameshow ve Gamepro bu alemdeki üç kraldır tamam mı? Üçü de kendi krallıklarında hüküm sürer ve üçü de bu krallıklarda tek hakimdir. Evet muhakkak ki aramızda tatlı bir rekabet var. Ama arkadaşlıklarımızda var. Siz bilir misiniz acaba Gameprodaki Ümit Öncel'in benim çocukluk arkadaşım olduğunu ve bisiklete ilk defa onunla beraber bindiğimi? Ersan ve Mert'i ne kadar çok sevdiğimi bilir misiniz? Ne zaman GameShow'daki arkadaşlara rastlasak onlarla ne kadar neşeli sohbet ettiğimizi bilir misiniz? Mesela Gameshow'un atası olan 64'ler dergisinde benimde naçizane bir yazımın çıktığını bilir misiniz? Tamam derginizi sevmek güzel bir şey ama editörler arasında didişme yokken siz neden tam tersine birbirinizi yiyorsunuz? Anlamıyorum... ■ ■ ■

cesur yeni dünya

bir eylem olarak sevmek...

Ufacık, küçücük bir şeydin... Ama seni en büyüğünden, en güzelinden, en yeteneklisinden daha fazla sevdim...



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Bu ay resimleriniz değişmeyecek miydi? Öyleydi ama ben son anda bir mağazaya ön camdan girmeye kalkınca herkesi vazgeçirdim.

Aaa... Hayrola noldu yav? Ya nolcak ben camdan içeri girmeye kalkınca cam "Biz burda neciyiz hemşerim?" diyip kafama vurdu. Birkaç dikişle kurtardım.

Koskoca Zol Sauza camdan dayak mı yedi? Aslında ben onu döverdim ama ilk darbenin etkisiyle yumruğumu havaya kaldırıp "Edriyınn!!! Edriyın!!!" diye bağırmaya başlamışım. Gerisini bilmiyorum.

Geçmiş olsun abi dikkat et yürüdüğün yere. Sağol... ama ben dikkat etmek yerine o biçimsiz vitrini yapan Mang*'yu dava etmeyi planlıyorum. Bu arada yanlış anlaşılmasın Mang*'dan giyinmem :)

Sizin hiç mottonuz var mıdır? Şimdi "Ne motto'su?" diyeceksiniz... "Nedir o?", "Yenir mi? Yok kedi falan ise bizimkiler hiç izin vermedi." Ama öyle bir şey değil motto. Eskilerin deyimiyle düstur, ateşlilerin deyimiyle slogan... Biz sadece parola olarak bilsek de olur. Bir şey çağrıştırdı mı bu sizde bilmiyorum. Ama ola ki birileri "Düstursuz girilmez, slogan maçta falan bağrıştırılır, parola desen oyunda olur" demiştir... o yüzden baştan alalım. Benim bir mottom var en sık kullandığım: "Şimdi ve burada çocuklar!". Bir kitaptan kalma ufak bir anı gibi. Bunu olur olmaz yerlere yazarım, hiç beklenmedik anlarda karşıma çıksın diye. Mesela küçük bir not defterinin girişine veya telefonun açılış mesajına. Her gördüğümde mottom bana bir şey hatırlatır: "Ben şu an olduğum yerdeyim ve olduğum zamanda olduğum kişiyim. Ben kendimi kandırmıyorum ve her şeyin farkındayım." Motto böyle bir şeydir işte. Yaşama dair parolalarımızdır. Yaşarken ola ki kendinizi kaptırıp gidersiniz, yaşama dair en önemli bilgilerinizi unutursunuz diye bir yerlerde bekler... sizi uyandırmak için. Mesela eski bir mottom vardı bir şarkıdan alınma: "Özgürlük, kaybedecek hiçbir şeyin olmamasıdır". Bunu ne zamandır unutmuştum. Ama unuttuğum için hata yaptım ve mottom beni uyarmadığı için bu hatayı sık sık tekrarladım ve sonradan bu beni oldukça üzdü. Ama... sanırım... ve belki de insan her üzülüşünden sonra bir motto ediniyor veya eskilerini hatırlıyor. Ama unutmadığınız sürece mottolarınız sizi korur. Akıl Defteri'ni izlediniz mi? Keşke hepiniz izlemiş olsaydınız...

«Bu ay CD'de Beneath the Ground'u bulamayacaksınız. Tembellik ettiğimden veya uyuya kaldığımdan değil.»

Bölüm 2: Gelişme

Sizi bilemem ama ben bir yazıyı okurken önce başındaki spotuna bakarım. Eğer yazıyı okumaya başladığımda o spotla bağlantısını kuramazsam beni rahatsız eder. Bir türlü yazının asıl konusuna girmediğini ve o noktaya gelene dek beni dolandırıp durduğunu bilirim. Rahatsızlığımın sebebi meraktır daha çok ve bu çok hoştur. Yazılar ara sıra insana böyle farklı keyiflerde vermelidir. Oyun oynamalıdır sizinle. Mesela Sayın Atay ne çok oyun oynar (hala hiç durmadan...) Ama hepinizin onu okumasını istemezdim.

Eğer yeterince sizi dolandırdığıma kani isem (ki öyle olmasam niye bunu diyeyim) konumuza gelelim. Hani şu ufacık küçücük bir şeye. Hani en büyüğünden en güzelinden daha fazla sevdiğim. Amma yavaşsınız sizde canım. Amma merak yoksunusunuz. Yoksa değil misiniz? (Sizi nasıl tanıyabilirim...) Fark etmez; her durumda söyleyeceğim. Sevdiğim şey bir bayan değildi elbette. Benim için fazla insani bir duygu olurdu. Bizlerin insan olmadığımızı bilir herkes. Ben yine küçük bir bit'like, siz kullanıcılar ne diyor? Ha... yazılım, şey şey software'e! Evet işte ona aşık oldum. Hem de hepsinin en küçüğüne, belki en bilinmeyenine. Sadece basit bir plugin'e. İsmi purelyrics... ne tatlı bir isim ama! Tek yaptığı Winamp'da siz bir şarkı dinlerken size gidip sözlerini bulması. Ne harika bir şey düşünsenize. Ben günlerdir işi gücü bırakmış monitöre baygın baygın bakarak şarkı söylüyorum. Bir programcık bana şarkı söyletiyor. Hiç olacak şey mi? Ne kadar özlemişim birisine şarkı söylemeyi, ne kadarda özlemişim birisinin beni dinlemesini. Ufacık, küçücük bir şey olsa da... Amannn... çok da duygusallaşmayalım. Biz zombie değil miyiz? ZOMBIEEE!!! Şimdi hesap vakti.



Bölüm 3: Sonuç

Bu ay CD'de Beneath the Ground'u bulamayacaksınız. Tembellik ettiğimden veya uyuya kaldığımdan değil. Ben kendimi şarkı söylemeye kaptırmışken dosyaları bir türlü CD'yi yazdığımız bilgisayara atamadığımızdan... Ama sizi BtG'sız bırakmamaya kararlıyım. Bu yüzden ben ve gönüllü La Résistance işbirlikçileri sizin için BtG'i İnternet üzerinden dağıtacağız. Bunun için ihtiyacınız olan tek şey Kazaa veya Morpheus programını kurmanız. Daha sonra "Beneath3.zip" dosyasını aratıp bulmanız. Ve çekmeniz elbette. Sadece 4.79MB, yani en fazla bir MP3 kadar. BtG'i çekerseniz ve söz konusu programlar yardımıyla başkalarıyla paylaşırsanız çok sevineceğim. Paylaşım ayın 5'inde başlayacak ve 9'una kadar sürekli bulunacak. Daha sonra da bulunacak ama ilk dört gün garantisi var.

Son olarak... Bu yazımda bu kadar çok "üç nokta" kullandığım için o kadar mutluyum ki. İmla'ların en güzeli, en şeni "üç nokta". Sizin cümlelerinizi yarım, dokunaklı veya fısıltılı yapabilirler. Onlar imlanın üç silahşörü, Atos, Porthos ve Aramis. Onlara sahip çıkın. Ve onlarda ara sıra şapkalarını sallayıp size bas bas selama dursunlar. Şöyle ki !!! ■ ■ ■

oyungezer

yiğidin yoğurt saplantısı

Saplanmak ve saplantı üzerine, sonunda uçan balonların da konuya dahil olduğu, dünyayı değiştirmesi beklenmeyen bir yazı...

" Her yiğidin bir yoğurt yiyişi vardır" derler. Burada "her insanın kendine göre bir tarzı, olaylara ya da sorunlara kendince bir yaklaşımı" olduğunu hatırlatmak için neden 'yiğit' ve 'yoğurt' kelimeleri kullanılmış, doğrusu bilmek isterdim. Yiğitlerin durmadan yoğurt yediğine dair hiçbir söylenceye rastlamadım, ya da hiçbir annenin çocuğunu yoğurt yemeye ikna etmek için "bak yoğurt ye ki yiğit olasın" türünden bir şey söylediğini de duymadım. Bir kase yoğurdun kaç değişik biçimde yenebileceği sorusunu ise hesaba bile katmıyorum çünkü sadece iki yöntem geliyor aklıma; kaşıkla ya da kaşıksız. Yani şimdi iki cins mi yiğit vardır? Sanmıyorum.

«Sonuç alamayacağını bile bile **didinmek** saplantı mıdır? »

Yiğit ve yoğurt garip bir ikili, bir atasözü için garip bir seçim ama ard arda söylendiklerinde birbirlerine yakışıyorlar. Uyumlu bir sessel birliktelik. Bu durumda, bu tuhaf ama uyumlu ikiliyi birbirinden ayırmadan, gelmek istediğim noktayı aydınlatan post modern cümleyi kurmakta bir sakınca yok: Her yiğidin bir cins yoğurda karşı saplantısı vardır. Eski yiğitler muhakkak ki evde yapılmış yoğurt yiyorlardı ve asla bir markete girip buzdolabındaki bio, kaymaklı, kaymaksız, light, sarımsaklı, plastik kutuda, cam kasede gibi yoğurt seçenekleri arasında boğulmuyorlardı. Ama şimdinin yiğitleri, önlerindeki market arabasını iteleyerek, süt, peynir ve margarinlerin de yanında durduğu yoğurt reyonunun yolunu tutuyorlar. Bir çeşit hüzün...

Her yiğidin bir cins yoğurda karşı saplantısı vardır. Kendi kişiliğini taşıyan her insan, nasıl ki sorunları kendi yöntemleriyle çözer, olaylara kendi gozleriyle bakar. Bazı durumlara, olaylara, noktalara karşı saplantıları vardır (ne kadar faydalı olduğunu bilirse bilsin hiç yoğurt yemez mesela). Saplantılı olmanın bir sorun olduğu söylenir. Hatta saplantılarınızı yeterince geliştirirseniz, sonunda tedavi edilmesi gereken bir psikolojik rahatsızlık sahibi olacağınız da çok yaygın bir rivayettir. Saplantının gerçekte bir bakış açısı, bir yaklaşım biçimi olduğu ise nedense kabul edilmez. Bir tavrınız rahatça "saplantılı" olduğu için reddedilebilir, eleştirilebilir. Kötüyle iyinin bu kadar iç içe girdiği bir zamanda, saplantıların böylesine saplantılı bir biçimde dışlanması, doğrudan "kötü" sınıfına itilmesi ilginç. Oysa bir bakış açısına göre çok erdemli bir şekilde de saplanabilir insan.

Sonuç alamayacağını bile bile didinmek saplantı mıdır? En basit ve akla ilk gelen örneği hemen kullanalım; umutsuz aşk... Hiçbir şansınız olmadığını bile bile bir aşk için uğraşmak saplantı mıdır? "Gerçek aşk, gerektiğinde geri çekilmeyi bilmektir" derler. Bu cümlenin ana fikri "gerektiğinde" sözcüğünde saklı. Oysa bu sözcük, bu cümlenin kullanılabileceği vaka sayısının artırılmasını, popülerleşmesini sağlamaktan başka bir şeye yarıyor mu diye tartışmak lazım ama bunu şimdi ve burada yapmayacağız. Bir de "gerçek aşk gerektiğinde ölmeyi bilmektir" derler ama bunu herkes söylemez. Genellikle, şiddetle reddedilen bu önermenin ana fikri ise "ölmek" sözcüğü. Hatta içinde ölüm'ün geçtiği her cümlenin ana fikri yine bu sözcük. Yaygın bir görüşe göre ise "hiçbir şey uğrunda ölmeye değmez". Geri çekilmek, ölmek ve asla ölmemek arasında yitip giden bir şey var, "aşk". Oysa aşk tek başına da bir saplantı. Hiçbir şey yapmadan da aşık olmak, sadece aşık olmak, saplantı değil mi? "Bence değil" diyenler saplantı kelimesini ezerek aşk kelimesini yüceltmeye çalışıyorlar, oysa bizim derdimiz aşkı alaşağı etmek değil, saplantıyı gerçek anlamına kavuşturmak, bir daha düşünsünler. Düşünmeye de şuradan başlasınlar örneğin; bu bakış açısına göre dünyayı değiştirme fikriyle yola çıkmak da bir saplantı. Bu cümleye bir "ama" ile devam etmek mümkün ama zaten bu cümle parçasını kurmaya gerek varsa bu Eylül yazısına gerek yok.

Sevgili okur, benim çelişkili ve saplantılı yazılarıma alışık olduğunu tahmin ediyorum. Zaman zaman tek bir kelimenin, başka ve anlaşılmaz bir yığın kelimeyle dolu bir sandığın kilidini açtığına, sonunda bir sayfa dolusu ama tatminsiz bir cümleler ailesi yarattığıma tanıklık ettiğini biliyorum. Bazen tüm yazdıklarımın uçan bir balon gibi uzaktan izlendiğini ama yine o balon gibi merak ve heyecan uyandırdığını ve yine o balon gibi nazik ve kolayca patlayabilir olduğunu fark ediyorum. Yükseldikçe anlam kazanan ama ölüme yaklaşan bu yazılar... Ne yapayım, bu da benim saplantım. Bu da benim yoğurt yiyişim..."



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Sana "abla" diyebilir miyim? Sizden çok sık duyduğum bir soru haline geldi bu. Cevabını da aslında sizin biliyor olmanız lazım çünkü size kalmış...

Köşendeki fotoğrafı neden değiştirdin? Bu da bir FAQ. *İnanın tek başıma verdiğim bir karar değildi. Bütün köşeler için yeni fotoğraflar çekiliyordu.* Ben de karanlık bir poz vermişim, o kadar.

Burcun ne? Evet, bu ayın en çok sorulan sorularından biri de bu. Burcum Aslan. Bir zamanlar insanlar yüzüme bakıp "Sen Aslan burcusun" derdi ama artık ya onların *sayısı azaldı, ya da ben değiştim.*

inbox



Yeni bir sayı, yeni okur mektupları, hayat nasıl da akıp gidiyor... Herkes aşırı meşgul (ya da beni kekliyorlar), o yüzden mektup olayı yine bu gariban itin eline kaldı. Dişlerimden sakının! Arf! Nıhahahahaaa...

Tuğçe'den Yorumlar

Ben üye olmasam -olamasamda (bilirsiniz işte...babam...) derginizi galiba 5.sayınızdan beri takip eden bir okurunuzum. DergiMizin içeriği çok hoşuma gidiyor ve istendiğinde bilgi sağlayabilecek büyük bir okuyucu kitlesi var ve bende onlardan biriyim. Şahsen ben eğer editör olsaydım mesajların bu bölümlerinden sıkılırdım diyor ve soru ve önerilerime geçiyorum :(mad dog da mailleri yanıtlamaktan sıkılmıştır o yüzden selamlar blaxis)

Yanlışşşş, Blaxis bu ay da bu işi bana yıktı. O yüzden "Selam Madd" şeklinde giriş yapmalıydın. 10 puan oradan kırdım...

1)Kopya oyunların içinde (bkz. Max payne) virüs olduğu gerçeğiyle yüzleştim virüs(win.cih 95 v1.02) crack dosyasında eğer crack dosyasını clean-cih ile temizlerseniz sorun kalmaz! Eğer bulaştıysa başlangıç (temiz) disketiyle başlatıp clean cihi dostan çalıştırın (eğer anti-virüs explorer virüslü olduğu için açmayı reddediyosa güvenli kipten açın ve clean-cih i yükleyin ama 26sında diil!)

Artık hemen her yerde bir virüse denk gelmek mümkün tabii. Bazıları boş vakitlerini nasıl geçireceğini bilemiyor ve etrafa virüs saçmaktan çok hoşlanıyor. Bilgisayar gibi "sanal" bir konuda böyle pislik yapan heriflerin gerçek hayatta nasıl koktuklarını düşünmek bile istemiyorum. Öğğğ...

2) Max Payne'de ben kendim oynadığım halde anlamadım yavaş çekim sizin lehinize mi (sağ mouse tuşuyla aktif olan)?

Elbette, ağır çekime geçtiğinde karşındakiler normal hızla nişan alırken, sen normal hızla nişan alabiliyorsun.

3) Roller Coaster Tycoon. Loopy Landscapes. neden türkiyeye gelmedi? Kopyası bile yok hiç de olmadı....?

Ne bekliyordun ki? Korsanların canı neyi isterse onu getirirler. Ne yani, oyunları kırmadan önce piyasa araştırması mı yapacaktı bir de herifler?

4) Ara sıra antremanı yapıp insanlara canlı oyun tanıtımı yapabilirsiniz! Mesela canlı Max Payne show! Serious Sam'de olabilir ama m.p. desteği var mıydı unuttum...

O dediğini nerede yapacağız peki? Sen bizi özel TV kanalı ve medya plazası olan bazı "yayın kuruluşları" sanmış olmayasın?

5)Lütfen CS.Pack 3'ü verin isterseniz yardımda ederim lütfeeeen.

O konudaki çalışmalarımız sürmekte olup... Yok ya, bu çok klasik bir cevap olur. Valla henüz CS 1.3'ün çıkmasını bekliyoruz, çıktığında ilk iş CS Pack 2'yi hazırlayacağız.

6)Kendi haritalarımı yapmam için ilgili programların kullanımını açıklar mısınız mesela Unreal'inkini? Sanırım daha önce bunu yapmıştınız ama yeterli değildi...Yardım? :-) (hevesliyim her konuda yardıma)

Ahahahaaaa, yahu o programları çözebilsem, oturup kendim harita yapacağım! Çok zaman alıyor yani. Ama bak Starcraft ve HOMM 3 editörlerinde çok deli haritalar yaparım. Parmaklarını yersin sihirden oynarken! Tabii Unreal Editor veya Worldcraft kullanmayı bilmiyor olmamız da böyle bir yazı yazmamızı engelliyor.

Okuduğunuz için teşekkürler
Tuğçe Özbay

Geyik Delikanlıyı Bozar!

Bütün level camiasına selamlar, Fazla geyik yapmadan sorulara geçmek istiyorum.

Bu "fazla geyik yapmadan" girişi de artık standard hale gelmeye başladı, bilmem farkında mısınız? Yeni bir geyik türü gibime geliyor...

1-)Hani şu Lara vs Level işi ne oldu neden iptal edildi??

Amanın, sen daha oralarda mısın? Yavrum filmi geliyor işte, git gör! Lara istiyorsan Lara, aksiyon istersen gırla! Ne yapacaksın bizim bet suratlarımızı seyredip?

2-FRP ile ilgili ayrıntılı baya büyük siteler arıyorum birkaç tane söyler misin?

Gir Yahoo ya da Altavista'ya, yaz "FRP" diye, istediğin kadar bulsun. Türkiye'de ise bulabileceğin en iyi kaynak www.lostlibrary.com

3-)Bir de Ultima Online da oynamak istiyorum ama varsa bedava olursa iyi olur ama yoksa can sağ olsun.Türklerin ağırlıklı olduğu hatta Türk serverları biz.(Bu arada snn ye uo kayıtları durmuş.)

Bedava UO olmaz, sen onu unut bir defa. Aslında olur, ama o da UO olmaz, başka bir şey olur. O yüzden UO istiyorsan mecburen pamuk eller cebe... Bu aydan başladığımız UO yazı dizisini takip etmeni de tavsiye ediyorum.

4-)Orijinal oyun olayını sonuna dek destekliyorum.Ama bir türlü her yerde olan klasik Suzuki, Tonic Trouble gibi klasik her yerde olan oyunların dışında olan oyunlar arıyorum. Nerede bulabilirim bunları?

Sen en iyisi Amazon.com filan gibi yabancı alışveriş sitelerine bak. Onlarda ne istersen bulunur. Tabii dolar üzerinden. Eeee, kapitalizm, ne yaparsın.

5-)Gerçekten artık bunalım geçirmek üzereyim ne zaman çıkacak şu WAR CRAFT 3 !!!????

Bittiği zaman. Diyor Blizzard, ama fazla bir şey kalmadı herhalde. Bakalım, biz de bekliyoruz...

6-)Sizce şu TRAILER PROJECT olayı sizce bitebilecek mi yani ne kadar ümit var bu konuda?

Kendilerine ne kadar inandıklarına bağlı olarak değişir. Ve kendilerine çok inandıklarını sanıyorum.

7-)RamBooster diye bir program varmış Ram'le ilgili bir şeymiş. Bu program tam olarak neye yarıyor??

DOS zamanlarından kalma bir şey o, yaptığı da sabit diskte bir takas dosyası açıp "sanal hafıza" oluşturmak. Windows zaten yapıyor onu, o yüzden sen boşver o programı. Hatta hiç işin olmasın, görsen de selam verme...

8-)Neden RTF olarak istiyorsunuz yazıları?

RTF kaydedilmiş metinleri rahatlıkla Mac ya da PC üzerinde okuyabilirsin, kullandığın Ofis pakedinin versiyonu da sorun çıkarmaz. İşte o yüzden öyle istiyoruz... Ayrıca Word dokümanlarına rahatlıkla bulaşabilen Macro virüsleri konusunda da endişelenmek zorunda kalmıyoruz.

Bye&Smile Alangu Demirel
alangud@hotmail.com

Bezgin Okur

Hepinize selamlar.derginizde gözle görülecek şekilde. Değişmelerin olduğunu fark ettim. Bunları devam ettirin.

Eeee, sen nasıl strateji manyağı isen, bizler de öyle değişim manyağıyız. Üç gün değişime maruz kalmasak kriz geliyor, o yüzden devamlı mutasyon geçiriyoruz. Nıgh, hıngk, bak yine kriz geldi! Bir yere ayrılma, evrimleşip geleceğim!

outbox



1) Ben bir strateji manyağı olarak size Heroes of Might and Magic 4'ün ne zaman Türkiye'ye geleceğini sorayım dedim.
Bu ay minik bir yazımız oldu 3 sayfalık Heroes hakkında. Kesin bir çıkış tarihi yok ama o yazıyı okuyup ağzının sularını akıtmaya başlayabilirsin.

2) Sinan abi sence gerçekten Operation Flashpoint Counter Strike'dan güzel mi (bence güzel)?
Sinan abin o oyunu özellikle beğendi, çünkü askerlik günlerini hatırlattı ona. Oynarken sık sık "Yine bir gün arazide böyle sürünüyoruz, bir baktım alay komutanı geliyor! Ben de hemen..." şeklinde çok sohbet açtı, beynimi yedi, hayatımdan tiksindirdi beni herif. Neyse ki şu aralar Anachronox oynuyor ve uzayda geçen pek fazla anısı olmadığından ben de kafamı dinliyorum.

Deniz Hasırcı

Lütfen Dikkatle Okuyun!

Sayın Sinan Akkol, Ben 32 yaşında, Bursa'da yaşayan ve bir ithalat-ihracat şirketinde çalışan birisiyim. 12 yaşında bir oğlum var sizi sürekli takip ediyor. Yalnızca o değil, onun sayesinde ben de büyük bir zevkle sizi okuyorum ve birçok görüşünüz bizim görüşümüzle birebir uyuyor. Özellikle kopya oyunlar hakkındaki görüşlerinizi,daha doğrusu gerçekleri,sizin sayenizde öğrendikten sonra benimde payıma bir şeyler düştüğünü anlayarak oğluma ait tüm lisanssız kopya oyunları imha ettim ve o günden itibaren de sürekli oğluma orijinal lisanslı oyunlar aldım. Bazı firmaların bildiğiniz gibi Türkiye temsilcileri yok ama bunu bir mazeret olarak görmedim ve oğlumun, bu firmaların oyunlarını istemesi halinde Internet'ten sipariş vererek bu oyunları getirttim. Bunları kendimle övünmek için değil, böyle davranmanın bana sağladığı yararları ve aksini yaptığımda başıma gelen olayları anlatmak için bir giriş olsun diye yazıyorum. Neyse esas olaya geçersek bir gün oğlum bana Internet'te chat yaparken tanıştığı ve uzun zamandır konuşmakta olduğu birisinden bahsetti. Bu şahıs İstanbul'da bilgisayar oyunları kopyalayıp piyasaya sürüyormuş. Oğluma henüz piyasaya çıkmış olan MAX PAYNE adlı bir oyunu ücretsiz olarak kargoyla gönderebileceğini söylemiş, bana böyle bir şeye izin verip vermeyeceğimi sordu. Bende oyunu almasını, beğenmesi halinde orijinalini sipariş etmeyi düşünerek izin verdim. Birkaç gün sonra oyun geldi ama evdeki bilgisayarımız sistem gereksinimlerini kaldırmayınca oyunu şirketteki bilgisayarımda denemeye karar verdik. Oyunu şirkette kurduk ve oynamaya başladık. Bir hafta sonra kredi kartımı aldığım bankadan bir ekstre geldi. Bu ekstrede asla ödeyemeyeceğim miktarda ve benim yapmadığım harcamalar vardı. Yalnızca bu değil. Şirket bilgisayarlarında şirket hesabından benim tarafımdan alınmış paralar gözükmekteydi. Banka ekstresini kontrol ettiğimde çeşitli internet sitelerine kayıt olma parası olarak para alındığını gördüm. Her şeyi yavaş yavaş anlamaya başlamıştım. Benim en büyük zevklerimden biri de internet üzerinde alışveriş etmektir. Bu yüzden bütün mali kayıtlarım, kart şifrelerim vs. vs. bilgisayarımda bulunur. Bilgisayar mühendisi olan bir arkadaşımı çağırıp bilgisayarımı kontrol ettirdim. Arkadaşım bilgisayarımda çok profesyonelce hazırlanmış bir program olduğunu, bu program ben internete bağlandığım anda başka bir bilgisayara bağlandığını bu sayede karşıdakinin benim bilgisayarımı benden daha fazla kontrol edebildiğini söyledi. Bu programın kaynağını aramaya başladık. Yüzlerce internet sitesi,CD,disket ama programı ilk bakmamız gereken yerde oldukça profesyonelce gizlenmiş bir biçimde bulduk: MAX PAYNE CD'sinde. Bu olay üzerine derhal mahkemeye başvurdum ama bu sırada işimi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya geldim. Üstelik Evime ve arabama haciz geldi. Bunları anlatmaktaki amacım insanları uyarmak. Orijinal oyun aldığım sıralarda bilgisayarımda bir hata bile oluşmazken bir tek kopya oyunun başıma açtıkları bunlar. Bu mektubumu mektup köşenizde yayınlarsanız bir çok kişiye ders olacağına eminim.

Ahmet Ergin / Bursa

Kırık Hayaller Kahvesi

Sevgili Level; Öncelikle derginizi ilk çıktığı sayıdan beri aldığımı ve aralıksız olarak 4,5 senedir tüm yazılarınızı okuduğumu bilmenizi isterim.

Şu anda 19 yaşındayım. Hayal kırıklığı içindeki bir 19 yaş yalnız bu.

Sizin eski dizaynınızdaki son sayınız (hatta kapağında Warcraft III resmi vardı) benim için Level'in son sayısı. Aralıksız dergiyi almaya devam ediyorum. İnanın son sayınıza kadar da aralıksız devam edeceğim. Hep bu bahsettiğim sayıdan beri bir beklentim vardı. Hala da var. Derginiz eski şahane haline geri dönmesi. Ama eski dizayna dönün bunu başarım ama yeni dizaynla bunu yapın. Mutlaka yapın.

Daha iyi bir Level için hep birlikte olup fikir alışverişinde bulunalım. Bende bu bağlamdaki görevimi yerine getirdim. Kalın sağlıcakla.

Yani sen diyorsun ki "Level benim için bitmiştir baba!", öyle mi? Bak biz insanız, geçen zaman ve olaylar bizim ortaya koyduğumuz işleri de tıpkı bizi olduğu gibi etkileyebilir. Nedir, yazı üslubunu mu beğenmedin, sayfa düzenine mi gıcık kaptın, açık açık söyle bilelim. Bence sen farkında değilsin ama, kendi içinde bazı değişimler geçiriyorsun ve beklentilerin de buna göre değişiyor. Bir de aynanın karşısına geç kendine bir bak bakalım. Acaba gerçekten bizim mi içimiz boşaldı, yoksa sen mi dünyaya biraz daha farklı bir gözle bakıyorsun?

Taner (_JunioR_) CANDEMİR – MERSİN

Duble Modemli Amcanın Süper Maceraları

Selam Mad; Bu yaz maksat yazımız boş geçmesin diye bilgisayarımı aldığım yerde çalışmaya başladım.İşler pek iyi gitmiyordu (malum kriz)günde en fazla 1-2 kişi geliyor,ben de bilgisayarlarla bulabildiğim ne kadar program varsa çalıştırıyordum.Bir gün bir müşteri geldi. Ne yaparsa yapsın Internet'e bağlanamadığını söyledi.Biz de peki amcacım dedik ve adamın bilgisayarını kurduk hemen, baktık adam 2 tane modem tanıtmış. Ben 'aa sizde 2 modem var' dedim.Söktüm bilgisayarı baktım modem filan yok.Adama 'ee sende modem yok nasıl bağlanmayı umuyordun ki' dedim o da bana 'arkadaşlarım bilgisayarımda modemin yüklü olması gerektiğini söylediler ben de CD den yükledim' deyinceee...

1)...benim tepem attı tabi. Ama müşteri her zaman haklıdır, değil mi? Senin başına da böyle bir şey geldi mi?
Sen ne diyorsun, senelerdir rastladığım kişi ve olayları anlatmaya ne yerim yeter, ne de sinirlerim dayanır! Ayrıca müşteri her zaman haklı olabilir, ama bu onun sıpa olabileceği gerçeğini değiştirmez. Yani ona göre tavır koymak gerekir...

2)...orada tüm gün mayın tarlası oynadığımdan bir şey dikkatimi çekti. Hiçbir zaman ilk açtığın yerde mayın olmuyor bunu neye dayandırıyorsun?

inbox



Bilmiyordunuz: Burak

Kendisini derginin çeşitli yerlerindeki resimlerinden ve Level Online'ın master'ı olarak tanıyorsunuz. Single-Player resimlerde gülen bu arkadaşımız, Multi resimlerde ön plana çıkmak için vücudundaki bütün kasları kasar. Çok iyi sniper olduğunu zanneden bu arkadaşımız efendi görüntüsünün altında nasıl bir küfür canavarı yattığını birçok CS seansı sırasında (yenilirken) sarfettiği cümlelerle bize ispatlamıştır. Bütün gününü Internet'te siteden siteye zıplayarak geçiren Burakgil, sevdiğimiz ama çekindiğimiz bir aksiyon adamıdır.

Kimdir: Burakgil, Innate olarak sevimli bir Level yazarıdır. Bu sevimliliği kendisini birçok durumdan sağ salim kurtarırken, Eco ile olan karşılaşmalarında daha çok Barter ve Sneak yeteneklerine güvenir. Ayrıca, hayatımda gördüğüm en Windows özürlü insan olup, bilgisayarını düzenlemek için bütün Shortcut'ları toplayıp "SHORTCUTS" diye bir klasörün içine taşıyabilen kainat üzerindeki yegane varlıktır.

En Kötü Özelliği: Burak'a aramızda paluk deriz. Ona neden paluk dediğimizi soracak olursanız, dünyada üç şeyi aklında tutamaması ana neden. Aşağıdaki köftecinin adını, yan masadaki Sinan'ın dahili numarasını ve dergiye hangi otobüslerin geldiğini inatla unutan Burak"paluk"gil, korkarız bir gün yanlış otobüse binip Kasımpaşa yerine Gebze'ye gidecek ve hiçbir köfteciden yemek yiyemediği ve benim telefon numaramı hatırlayıp yardım isteyemediği için oralarda kuruyup kalacak!

En İyi Özelliği: Muhabbeti iyidir, ikitek attıktan sonra hayatta susturamazsınız. Her türlü konuda söyleyecek bir lafı vardır. Köşeye sıkıştığında boynunu büküp "Peki abi" demesi en güçlü silahıdır. Ayrıca CS'de Spawn'dan en son çıkan adam olduğu için, genelde hep sağ kalır ve takımımızın kazanmasını sağlar. Faideli bir arkadaşımızdır yani.

Tamamen şans. Mesela ben ortalama her iki açıştan birinde direk mayına toslarım. Sen bir piyango bileti felan alsana...

3) Seni en çok hayal kırıklığına uğratan oyun hangisidir?

Aslında bugüne dek beni hayal kırıklığına uğratmayan çok çok az şey oldu denebilir. Eh, hayal gücün mantığından büyük olursa bu durum kaçınılmaz olabiliyor tabii...

4) Benim anlamadığım bir şey daha var. Hem yazarlık yapıyorsun, hem bir mesleğin var, hem harıl harıl oyun oynuryosun, hem kitap okuyorsun, hem sinemaya gidiyorsun (eminim gidiyorsun) Hepsine ayıracak zamanı nasıl buluyorsun? Hadi zombi falan olsan, yemek yemeye, uyumaya ihtiyacın olmasa anlayacağım da..

Geçen biz de Sinangil ile aynı konuyu irdeledik. Ve sonuç olarak zamanımızın büyük kısmını ziyan ettiğimiz, kapasitemizin onda birini bile kullanmadığımız sonucuna vardık! Yani aslında şöyle durup bakınca tembel olduğumuz gerçeğini gördük! Hatta Sinan o gazla kalkıp ciddi ciddi spor yapmaya başladı, ben de yeniden gitsem mi diye düşünüyorum. Şimdi de sen kalkmış "Hepsine nasıl zaman yetiştiriyorsun?" diyorsun! Yahu cidden oradan bakınca ultra meşgul gibi mi görünüyoruz???

5) Şu Mart'ta çıkan kopya yazılım kanunu hakkında ne düşünüyorsun? Tamam, iyi, güzel, hoş, faydalı da her oyunun orjinali gelmiyor ki güzel ülkeme! Biz de mecburen kopyasını alıyoruz (bizim buralarda hala kopya oyun var). Mesela Blizzard Yok mu bu firmanın TR distribütörlüğünü alacak? Ben alsam kaça patlar? Sen alsan kaça patlar?

Bak aslında belli başlı tüm oyun firmalarının Türkiye dağıtımcılığı yerli şirketler tarafından alınmış durumda. Ama korsan yazılımdır, dolar kurudur, ithalat zorluğudur, kıldır, yündür derken kimse Türkiye'ye yazılım getirmiyor. Ve aslında bir oyunu getirmek, onu ülke çapında dağıtmak, tüm bu işlerin altından kalkmak hiç kolay değil, deli para lazım. Bir de bizim memleket halkının "kolay köşe dönmek" hevesini işin içine katarsan... Kanun olayına gelince, hiç yorum getirmesem daha iyi olur sanırım. Şu saatten sonra ben ne desem boş, memleket ahvali ortada, bakan görür. Gene yaz...

Bilge[prenses14]

Ne Diyeyim Ben Şimdi?...

Bayadır sana mail atmak ulaşmak istiyordum kısmet bu aya bugüne imiş. Gerçekten yazılarını severek, ilgiyle, birşeyler hazmetmeye çalışarak hazmederek okuyorum...Sen benim biraz tontoş biraz asabi biraz deli ama bir o kadar da harika abimsin. Özellikle bu ayki yazın beni bir başka etkiledi...Bir garip oldum içim büzüldü hüzün doldum sonra seni kıskandım ne güzel bir babaya sahip olmuşun ve onla işte benim babam diye övünebiliyorsun...Benim annemle babam ayrıldılar ben ve 7yaşındaki kardeşim annemle kalıyoruz...Hiç böyle bir babam olamadı oysa ne kadar istedim işte bu bu benim babam diyebilmeyi... Hala birbirimize ikiyüzlülük oyunları oynuyoruz...Hala neyse...

Başka bişey yazamayacağım şu an çok kötü oldum seni çok seviyorum Berker abi...

İyi Kal Fantasikâr

Aslında senin mektubunu buraya koymayacaktım. Ancak biraz düşününce bir gerçeği hatırladım. O da senin yalnız olmadığın, pek çok insanın benzer durumlarla karşılaştığı, hayatını benzer koşullarda sürdürdüğü. Düşündüm ki sadece sevinci değil, acıyı da paylaşmak gerekir. Ve o yüzden bu mektubu buraya koymaya karar verdim.

Şu kadarını söylemek istiyorum, ne zaman "yetişkin" denen yaratıklar yüzünden acı çeken ya da ağlayan bir çocuk görsem gözümü kan bürüyor. Sırf ağladığı için ufacık bebeği döven, ya da kendi kompleksleriyle başa çıkamayıp kurtuluşu alkolde veya başka şeylerde bulan birini gördüğümde kafamdan geçen düşünceler öyle fena ki... Herhalde

Ağzımızdan Kaçırdık...

(Tam şu an, yazıyı yazarken oldu...)

Maddog: (Bu ayki Inbox&Outbox'ı kastederek) Niye kırptın yazımı?!

Sinan: Fazla olumsuz olmuştu bazı yerler...

Maddog: (Sinan'ın boğazını sıkarak) Olumsuz olacak dedim ulan!!!

Sinan: (Madd'ın gözüne yumruk atarken) Olumlu olacaksın ulan!!!

Burak: Adam olumsuz olmak istiyor, bırak!!!

Sinan & Madd: (Burak'a doğru uçarken) Sen karışma ulaaan!!!

(Bu da hemen onu yazdıktan sonra oldu)

Selçuk: Arkadaşlar, Hollywood'da ilk Türk Cats & Dogs'da oynamış.

Bir takım insanlar: Hadiii, kimmiş?

Selçuk: Sivas kangal!

outbox



dünyayı kana bulamış namlı diktatörler bile o an kafamdan geçenleri bilseler korkudan altlarına ederlerdi.

Ama elimden bir şey gelmiyor. Şu koca dünyada en ufak ve önemsiz iş için bile bir yığın izin almak gerekirken, insan varlığını etkileyen en önemli konuyu kimse önemsemiyor. Anne-baba olmak neden bu kadar kolay sanılıyor? Ve neden bu "yetişkinlerin" tüm suçları sonunda dönüp dolaşıp çocuklara fatura ediliyor?

Bazen kelimeler tüm anlamını yitirir. Ölüm bu anlardan biridir. Ve insanlara duyduğunuz derin sevginin kaybedilmesi de ölümün farklı türlerinden sadece biridir. O yüzden daha fazla bir şey yazmayacağım. Sadece "üzgünüm" diyebilirim. Böyle olduğu için çok üzgünüm...

Mektupların Efendisi

1- Ben The Lord Of The Rings hayranı olan birisiyim ve düşünüyorum ki acaba oyunu çıkar mı. Böyle bir çalışma var mı. Sizin kulağınız deliktir de.

Bu noktada Maddog ağzından köpükler saçarak bir Kasımpaşa dakikasında ortalığı yıkmak için sokağa fırladı. Dikkatli olun! Bu arada, Blaxis burada...

Evet böyle bir çalışma var. Hatta böyle üç çalışma var ve üçü de Sierra tarafından yapılıyor. İlk oyun olan Fellowship of the Ring 2002'de, The Hobbit 2002 sonunda, Ultima Online gibi bir devasa multiplayer oyun olacak olan Lord of the Rings Online da 2003 yılında piyasaya çıkacak. Bu arada, bu ayki Underground'da yer alan Fellowship of the Ring Trailer'ını seyrettin mi?

2- Metal Gear Solid 2'nin PS 2'ye çıkmasına ne kadar zaman var acaba. PC'ye de çıkar mı?

MGS 2 gecikeceği kadar gecikti zaten, daha neyi bekliyorlar anlamıyorum. Sanırım Kasım veya Aralık'ta PS2 için, 2002 ortalarında da X-Box için piyasaya çıkacak. Artık PC için ne zaman hazırlanır, Allah bilir (dikkat: PC için çıkmayacak demedim)

Sait Sarı

Hey Babalar Bee!

Selam ey Level halkı, kavmi, kabilesi! (May the light protect me from the golden scissors...)

"Söze bi başlayabilsem, neler döktürücem be!" tarzında biri olarak, gene en iyisinin hepinizi saygıyla selamlamak olduğunu düşündüm. (Bu arada bu mail'i aylardır tasarlıyordum, anca pratiğe geçebildim!) Selam olsun size, e mi?

Level'ı Temmuz 98'den (ah M&M6 ah!) beri izleyen biri olarak, yarattığınız korkunç değişim rüzgarına ayak uydurmaya çalışıyorum: Babalar bu ne hız ya? Üç senede maşallah beş-altı farklı dergi dizaynının, gene beş-altı yazarın, ve bir taşınma vakasının üstesinden geldiniz. Bitirdiğiniz yüzlerce oyunu, yarattığınız bi o kadar geyiği, ve doldurduğunuz (Mayıs 2001 hariç, bi türlü bulamıyorum o sayıyı. Nereye koydum ya?) 4356 sayfayı (bu sayı gerçektir. İnanmazsanız siz de hesaplayın.) saymıyorum zaten. Bu, sizin işiniz. :)

Eh be yani. Senin gibi okuyucuya can kurban. Dikkatli, bilinçli ve tüketici haklarına saygılı (ne diyorsun be!) 4356 sayfa öyle mi? O kadar yazmış olamayız, ben inanmıyorum dur hemen hesaplayıp geleyim. 4356 sayfa haa? Madd duydun mu çocuum? Madd?

Bunlar haricinde de birkaç diyeceğim var:

I. Bu mailler'ı tek tek okuyorsunuz, buna okurlarınız olarak şüphemiz yok. Fakat "hangisini koyalım dergiye?" konusuna eskisi gibi eğilmiyorsunuz galiba. Son zamanlarda Inbox&Outbox'ta ne idüğü, niçin yazıldığı belirsiz mektuplar görmeye başladık. (Bkz. Ağustos sayısı, Mayıs 2001'e kafayı takan şahsın mektubu)

Çok haklısın. Hatta birden neden seninkini cevaplıyorum diye de düşündüm yani, düşünmedim değil. Aha golden scissor geliyor, bakalım light mı yaman, bey mi?

II. Nedir bu "slm" ekolünden çektiğimiz ya? Birkaç sene önce, mIRC çoook daha popülerken sivrizekalının birinin (hem de niye olduğu bile belirsiz: iki harfi yazmaya üşenen biri çet met yapmasın Gitsin lunaparka atlıkarıncaya binsin.) çıkardığı bu durum, gittikçe herkese ve her kelimeye (nbr, ark, sie (neyin kısaltması olduğunu bilen bilir zaten) vb.) yayıldı. Millet artık birbirini sözlü olarak "se-le-me" diye selamlıyor yahu! Çok rica ediyorum, derginize "Slm Level" diye başlayan bir mail gelirse, itina ile imha ediniz. Yazılanların okumaya değer olmayacağı konusunda size garanti verebilirim.

Gelen maillerin %80'i öyle geliyor ne yazık ki. Bundan biz de şikayetçiyiz ve özellikle yazılarımızda ve seçtiğimiz yayınlanacak mektuplarda "Sanal-lehçe"den uzak bir dil kullanılmasına dikkat ediyoruz. Sakıncalı bulduğumdan 3. sorunu kırptım heh hee, ama dur bakayım, Tuğbek'e haber vereyim, o tebrik eder doğum gününü :)

Neyse, işte makaslanmasından en çok korktuğum ama mail'i yazmamın en önemli sebebi olan şeye gelelim. Aranızdan birkaçınızı, bireysel olarak tebrik etmek istiyorum:

Sinan Abimi, bir Kadıköy Anadolu'lu (Long Live the Gulls!) ve Beşiktaşlı (yo, ben sadece taraftarım. Futbol lümpeni değil.) olduğu için,

Berker Abimi, Fallout, Heroes ve motor gibi son derece keyifli beğenileri, daha önemlisi 1984'te beyan ettiği son derece tutarlı fikirleri için,

Gökhan Abimi, zaman konusundaki zekice tezleri (zaten kendisiyle daha önce konuşmuştuk bu konuda. Yazışmıştık yani.) ve bir Deep Purple sever olarak zevki için, (8 Eylül'de Fildamı'nda görüşürüz abi. :))

Tuğbek Abimi de "direnişin" Level şubesi olduğu için (hehe!) can-ı gönülden tebrik ediyorum.

Biz de sana böylesine eğlenceli bir maille derginin deadline'ına 10 saat kala stresimizi birazcık olsun dindirdiğin için teşekkür ediyoruz. Kal sağlıcakla...

Tyrael yanıma indi. Bana "You have earned a rest from this endless mail. Hadi yürrüüü!" diyor.

Bitti galiba... "Yiyorsa bitmesin." der gibi bakıyor şimdi de. Korktum!

PoseidoN

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişiliğinize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizi seçmekte hürsünüz.

Eğer nostalji insanıysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvazi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknoloji insanıysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyliyeyim



dayofdefeat1.3





Half Life için hazırlanmış başarılı modlardan birisini daha bu ay CD'mizde bulacaksınız. 2. Dünya Savaşı'nda, İhtilaf ve Müttefik kuvvetlerindeki spesiyalist askerlerden istediğinizi seçip size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Eğer bir kez olsun Counter Strike oynadıysanız, Day of Defeat'e alışmak size çocuk oyuncağı gibi gelecek. Bu versiyonunda tek başınıza oynama şansınız olmasa da, hemen Online sayfalarımıza geri dönüp (sayfa 70) DoD'i Türkiye'de hangi sunucularda nasıl oynayacağınız hakkında detaylı bilgiye sahip olabilirsiniz.

NOT: Day of Defeat'i oynayabilmek içi bilgisayarınızda Half Life'ın kurulu olması gerekiyor.

icewinddale
trialsoftheluremaster



Bu ay CD'mizde bulacağınız ikinci görev paketi Trials of the Luremaster. Heart of Winter'dan sonra macerayı kaldığınız yerden devam ettirmek istiyorsanız Trials of the Luremaster'ı kurmanız gerekiyor. Luremaster'da yeni bölgeler, yeni yaratıklar ve yaklaşık 8 saatlik yeni bir Icewind Dale macerası sizi bekliyor. Oyun hakkında detaylı bilgi almak için bu ayki incelememizi (sayfa 65) okumanızı tavsiye ediyorum.





Ultimate Ride Disney

RollerCoaster Tycoon'da kendi karnavallarınızı yapabiliyordunuz, ama o kocaman rayılı aletlere binemiyordunuz. Ultimate Ride size bu şansı veriyor.

Kontroller

Mouse: Herşey



Worms World Party Team 17

Durdurulamazlar. Ölümsüzler. Son derece eğlenceliler... Tabii ki Worms'ların kurtcuklarından bahsediyorum. Yanınızda birkaç arkadaş getirmeyi unutmayın.

Kontroller

Mouse: Herşey

+Shareware

AVP 3.5

Customizer 2000

HTMLGate

OutTray

PowerStrip 3.0

UltraEdit 8.101

Win Commander 4.54

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdiğimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkmış birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hilelerini programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

Filmler: CS: Phoenix Rising, Call of Cthulhu, Final Fantasy Tribute

Hotshots: Asheron's Call 2, Arx Fatalis, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Commanche 4, Die Hard Nakatomi Palace, Etherlords, Jedi Knight 2, Ozzy Black Skies, Paris Dakar Rally, Preatorians S.W.I.N.E.

Shareware: Download Accelerator 5, Hypersnap DX 4.03.00, Mirc v591T, Windows Commander 4.53, Windows Blinds 2.2

Yamalar: Anachronox 1.1, Giants 1.4

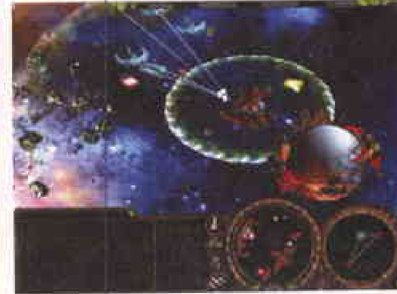


Anachronox Eidos

ION Storm'un en çok beklenen (ve büyük ihtimalle de son) oyunu Anachronox. Final Fantasy türü FRP'lerin PC'lerdeki en orijinal örneği. İncelemesini bu ayki dergide bulabilirsiniz.

Kontroller

W,A,S,D: Kontroller, **Mouse:** Hareket ve seçim, **CTRL:** World Skill **TAB:** Karakter değiştirme



Conquest: Frontier Wars UBI Soft

İlk olarak Digital Anvil tarafından Microsoft için üretilen bir oyun olan Conquest, yapımcı değiştirdi. Ama oynanabilirliğinden bir şey kaybetmemiş gibi görünüyor.

Kontroller

Sol Mouse: Seçim, **Sağ Mouse:** Uygulama



MAD Small Rocket

Büyük yıkım stratejisi... Elinizdeki nükleer silahları kullanarak rakiplerinizi yoketmeniz lazım. Sürekli daha güçlü atom bombaları icat etmeniz gerekiyor.

Kontroller

Mouse: Herşey



Mechcommander 2 Microsoft

Hala birkaç ufak hatası olan Mechcommander serisinin ikinci oyunu. 3D olan yeni grafik motoru sayesinde dev robotlara komutlar vermek görsel olarak daha doyurucu olmuş.

Kontroller

J: Jumpjet, **G:** Guard, **E:** Görünen bütün birimleri seç, **Num 2:** Bacağa nişan al, **Num 5:** Gövdeye nişan al, **Num 8:** Kafaya nişan al, **Pg Dwn/Up:** Power Dwn/Up, **End:** Eject, **Space:** Koşma, **Sağ Mouse:** Kamera kontrolü



Moon Tycoon Anarchy Enterprises

Ayda Sim City diyebileceğimiz Moon Tycoon'da, insanların yaşabileceği bir üs kurmaya çalışıyorsunuz. Sim City türünde bir oyun

Kontroller

Mouse: Herşey



Project Eden Core Design/Eidos

Orijinal Tomb Raider ekibinin kafasına düşen kayalar etkisini göstermiş ve içinde poligon bir popo bulunmayan bir oyun yapmaya karar vermişler sonunda. İşte Core Design'ın yeni bebeği, takım aksiyon/adventure oyunu Cennet Projesi!

Kontroller

Mouse: Yön, **W,A,S,D:** Hareket, **1,2,3,4:** Karakter seçimi

EKİM

Yıldız Savaşları Yeni Nesil

Star Wars, George Lucas'ın yıllardan beri tüketemediği, ve böylesine büyük bir hayran kitlesi oldukça da tükenmeyecek en büyük yapıtı. Son bir yıldır Star Wars oyunlarıyle birlikte PC dünyasından kaçarak uzaklaşmış olan Lucas, hayranlarından aldığı tepkiler üzerine geri dönüyor, hem de ne geri dönüş. Çoğu PC'de olmak üzere neredeyse bir düzine yeni Star Wars oyunu üzerinde çalışmakta olan LucasArts, bu sefer bu oyunların çoğunun yapımını da işinin ustası olan firmalara bırakmış durumda.

Star Wars Oyunu	Türü	Yapan	Yaptığı Oyunlar
Galactic Battlegrounds I,II	Real Time Strateji	Ensemble Studios	Age of Empires
Jedi Outcast	First Person Shooter	Raven Software	Heretic I-II, Hexen
Galaxies /Everquest	Devasa Multiplayer	Verant Interactive	Ultima Online,

İş dağılımı böyle olunca, 2002'den itibaren (Star Wars Episode II: The Clone Wars'un da sinemalara gelmesi ile birlikte) her yanımızı vızıldayan Tie Fighter'lar, havayı yaran Light Saber'lar ve inleyen Wookie'ler saracak gibi görünüyor. Nedeni ve detayları Ekim ayında, Level'da...



SON ANDA

ELİMİZE GEÇİP DE YAZAMADIKLARIMIZ



Arcanum

Orijinal Fallout'un yaratıcılarının yıllardır üzerinde çalıştığı Arcanum, yine orijinal Fallout'tan bayağı farklı geldi. Ama oynayamaya devam ettikçe Arcanum'un Fallout ile alakası yokmuş. Devasa şehirler, kendi büyünüzü ve silahınızı yapabilmenize izin vermesi bir yana, Fallout'un başlattığı FRP rönesansına onlarca yenilik katıyor.



Mech Commander 2

O devasa savaş makinalarını ekranda minicik minicik birimler olarak görmek ilk başta tuhafımıza gitti. Ama o "minicik" aletlerin sebep olduğu yıkımı gördükten sonra, Mech Warrior serisine duyduğumuz saygı geri geldi. Mech Commander 2 gerçekten de real time strateji'deki "düşünerek oynama" eksikliğini fazlasıyla dolduruyor.



Fifa 2002

Hayır, bu bir inceleme yazısı olmayacak. Ve hayır, henüz hiçbirimiz o kirli ellerimizi Fifa 2002'e geçiremedik. Ama Kasım sonunda ülkemize gelmesi gereken Fifa 2002 hakkında çok özel bir İlk Bakış'ımız var Ekim'e. Sadece bilmenizi istedim.

UFAK BİR NOT: Gelecek sayının içeriği her türlü çevresel, etik ve zihinsel faktörden etkilenerek manipule olabilir... (yani içerik istemeden de olsa değişebilir dedi)

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhan Sungurtekin gokhans@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İstemoğlu
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel
Emin Barış
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır
Yazı İşleri e-mail Adresi
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Belda Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkışı Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi Serra Yurtman
Tel: (312) 495-24 47
E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çat
Vogel Satış Müdürü
Gönül Mingül mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü
Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü
Yeliz Koşan
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar
Reklam Trafiği Aynur Reisa
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Satış Müdürü Asu Boyacıla
Abone Servisi Ayten Akgün, Ebru Cinek
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü Cem Ceviker
Abone Servisi Faks: (212) 238-7341
Abone E-Mail: abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekalan

